MAD MOVIES PRÉSENTE

27 PAGES DE BD INÉDITES PAR MARC SILVESTRI
CYBERFORCE : LE RETOUR !

COMIC BOX

04 39 février 2006

NUMÉRO EXCEPTIONNEL
116 PAGES !

ULTIMATE X-MEN

À L'ÉPREUVE DU TEMPS...
BILANS & PERSPECTIVES.

Mayhew

LE FRENCH WOLVERINE
Première aventure 'made in France' par Morvan & Buchet

BLACK IS BEAUTIFUL
La grande saga des super-héros noirs

VIRGIN COMICS
Après la musique et les colas... Haro sur la BD !

ALEX ROSS
Entretien avec celui qui rend justice aux héros de comics

M 07155 - 4 - F: 6,50 € - RD
Belgique : 7,20 €

MARVEL MOBILE

Donne des super-pouvoirs à ton mobile !

Grand Jeu Concours*

pour le lancement de Marvel Mobile sur Orange World !

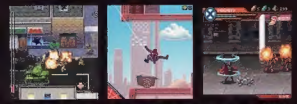
orange™

1 semaine pour 2 personnes en Floride pour visiter le Parc Universal Studios Floride® et son île sur les Super-Héros Marvel !

et aussi des PSP, des DVD, des jeux vidéo, des statuettes, des livres et plus d'une centaine de jouets…

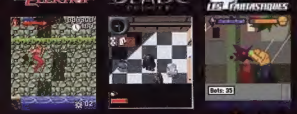
6 jeux d'action à couper le souffle !

THE INCREDIBLE HULK RAMPAGE! | ULTIMATE SPIDER-MAN | X-MEN LEGENDS II



Pour télécharger ces jeux, envoie par SMS MARVELC au 31313 (SMS non surtaxé)

ELEKTRA | BLADE | LES 4 FANTASTIQUES



Jeux disponible sur : Orange World > jeux

En partenariat avec :

panini COMICS | ACTIVISION. | 10 ans | MAGNETTE | ATARUS Collection

Retrouve tous les logos, sonneries et jeux des Super-Héros Marvel et participe au concours :

Envoie MARVELC au 31313 (SMS non surtaxé)

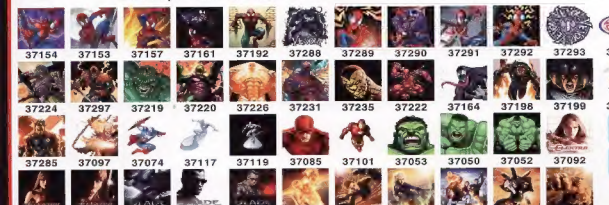
ou

Connecte-toi directement sur le portail mobile Orange World

Orange World > Sonneries/logos

Tu n'es pas client Orange ? Télécharge aussi ces logos :

Envoie par SMS MARVELC et leur code au 81111. Ex : MARVELC37157 au 81111



+ de Spider-Man
Tape : MARVELSPIDER au 81111

+ de X-Men
Tape : MARVELXMEN au 81111

Retrouve aussi Marvel Mobile sur Orange, SFR et Bouygues Telecom Gallery

GALLERY >> MARVEL

Marvel, X-Men et tous les personnages associés, TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Le jeu pour mobile X-Men Legends 2 : L'avènement d'Apocalypse est produit sous licence concédée par Marvel Characters, Inc. Activision est une marque déposée de Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Les Quatre Fantastiques sont ™ et © de Marvel Characters, Inc. et sont utilisés avec autorisation. © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés www.marvel.com. Les droits du film et de ses images sont sous licence 20th Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. MARVEL, Ultimate Spider-Man et tous les personnages qui y sont liés sont TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Ce jeu pour mobile Ultimate Spider-Man est produit sous licence concédée par Marvel Characters, Inc. et Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. MARVEL, The Incredible HULK TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Sous licence de Marvel Characters, Inc. Le jeu pour portable The Incredible Hulk: Rampage est produit sous licence de Marvel Characters, Inc. Blade, Marvel TM & © 2004 Marvel TM & © MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Elektra TM & © 2005 Fox. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision et le logotype Activision sont des marques déposées de Activision Publishing, Inc. Licensed for play on the PlayStation®2 computer entertainment systems. PlayStation® and PlayStation®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

* Jeu gratuit sans obligation d'achat, du 19/01/06 au 01/03/06, réservé à tout client Orange France (sous autorisation parentale pour les mineurs) ayant activé un pack Internet mobile et résidant en France métropolitaine. Participation en téléchargeant sur son logo ou une sonnerie Marvel à partir de son mobile. Règlement déposé en l'Etude de Maître Jacques Boulard, Huissier de Justice à Paris. Envoi de la demande écrite à l'adresse du jeu : BLCVY - jeu "Super-héros Marvel", 17 rue Louise Michel, 92300 Levallois-Perret. Remboursement des frais de participation sur demande écrite à l'adresse du jeu. Cadeaux de remplacement et lots des lots sont soumis à conditions et disponibles sur www.orange.fr/Sommaire et logos/Jeux.

Orange 81111 | Bouygues Telecom 81111 | SFR 3646

EDITORIAL

L'internationale...

■ On dit souvent que les comics sont le miroir de la société. Et quand bien même les-dits comics ont été créés aux Etats-Unis, dans leur grande majorité pour un public local, leur lecture nous interpelle souvent. À ce titre, nous avons voulu savoir ce qu'il en était des minorités visibles dans nos bandes dessinées favorites. Au-delà des apparences, nos comics sont-ils racistes ? Véhiculent-ils une image dégradante des non-blancs ? Nous nous sommes rapidement aperçus de l'immensité de la tâche qu'il nous fallait accomplir pour rédiger un tel dossier. D'ailleurs, il y a tant à dire qu'il nous aurait probablement fallu faire un 300 pages pour être exhaustif. Dans un premier temps, nous avons donc choisi de ne traiter que de la minorité noire. Ses interactions avec les comics sont les plus nombreuses et quoi de plus normal quand on représente 12 % de la population américaine.

Vous vous en apercevrez, l'industrie a collé à la société, ne révélant pas ses véritables opinions. Parce qu'avant tout, les comics (dans leur majorité) ne véhiculent pas la pensée de leurs auteurs mais renvoient à la société sa propre image. Quand la société est intolérante, les comics suivent. Quand la société est plus libertaire, idem. Nos comics sont bel et bien comme nous. Ils évoluent. Aussi, il serait dangereux de juger des comics des années 1940 avec un regard de 2006. Aujourd'hui, les minorités sont de retour en force dans les comics et y prennent toute leur place. Dans un monde "ouvert", avec des créateurs de comics qui viennent de tous les pays, de toutes les ethnies, de toutes les religions, nos BD sont plus internationalistes que jamais. Bien sûr, ça et là, quelques hurlu-berlu tenteront d'utiliser le médium pour véhiculer des thèses immondes. Mais ils sont vite repérés. Il ne faut jamais oublier que les comics ont été créés par des immigrés. Par une poignée de jeunes hommes dont les parents parlaient à peine l'anglais. Que leur seul espoir de s'en sortir résidait dans ces comics parce qu'on leur barrait la route pour devenir médecins ou avocats. Ça ne vous interpelle pas quelque part ?

■ Des super-héros faits par des français, ce n'est pas une nouveauté. Comme l'explique Claude Vistel dans son interview (p. 94-98), nos amis américains n'ont pas le monopole du style qu'ils ont créé. Et Buchet et Morvan, créateur de Wolverine : Saudade (à paraître), d'enfoncer le clou en créant le premier album d'un X-Man élaboré à 100 % hors des Etats-Unis. Les temps ont décidément bien changé chez Marvel. Comme il a l'air loin le temps où la Maison des Idées affirmait que ses comics n'étaient pas prévus pour un public étranger, mais que s'ils leurs plaisaient, c'était bien.

■ Virgin Comics va-t-il changer la donne ? L'arrivée de la compagnie de Richard Branson dans le monde de la BD peut paraître surprenante. Que Nenni. Il s'intéresse à la question depuis de nombreuses années. Il saute le pas en 2006 en s'associant avec des créateurs indiens (voir dossier p. 32-33). L'idée ? Prendre le marché d'avance. Les comics indiens seraient-ils les mangas du XXIème siècle ? L'avenir nous le dira.

■ CyberForce revient. Dans les pages de Comic Box pour commencer. Cette série, porte-drapeau de Top Cow, le label de Marc Silvestri, a connu un énorme succès au début des années 1990 avant de s'essouffler. Elle revient aujourd'hui dans une aventure exceptionnelle de 27 pages (!) signée par son créateur. Un retour qui précède de quelques semaines celui de la nouvelle série régulière CyberForce, sur laquelle nous reviendrons bientôt.

Bonne lecture à tous,

Fabrice Sapolsky

Vu à Paris XV^e^ : pour les ignorants, le Batman est une région du sud-est de la Turquie. Si vous y allez, ramenez-nous un Bat-Kebab !

DROITS DE REPRODUCTION, UTILISATION, ADAPTATION ET TRADUCTION RÉSERVÉS POUR TOUS PAYS. © 2006 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX

Vol. 2 • NUMÉRO 4 (39) • FÉVRIER/MARS 2006 • www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 Paris Tel. : 01 43 20 43 01 - Fax : 01 43 20 29 86 -
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fsapolsky@comicbox.com).Rédacteur en Chef Adjoint : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com)
Ont participé à ce numéro : Antoine Maurel (amaurel@comicbox.com), Elizabeth Brizzi, Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Perrine Rosset.
Spirit of the PAO : Izod, Phong-Vu Leo.
Couverture originale : Mike Mayhew.
Remerciements : John Dokes, Adam Phillips, Jeff Suter, Jim McCann, Johanna Audifred, Thierry Mornet, Jean-Marc Lainé, Jérôme Aragnou, Sébastien Dallain, Jean Wacquet, Olivier Jalabert, Richard Isanove, Nicolas Forsans, Claude Vistel, Damien Granger, Anne Caisson, Sandy Resnick, Francine Burke, James Jean, Renae Gerlings, Annie Pham, Marine Sinclair, Matteo Losso, Walter DeMarchi.

Editeur : CUSTOM PUBLISHING FRANCE, 6, rue Rodier, 75009 Paris - Tél.-: 01 44 635 635 - Fax-: 01 44 635 634
Directeur des rédactions : Gérard Cohen
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. Reassort : X-Media Conseil, Vanessa Bugeia (04 96 11 27 11).
Abonnements: DIP/Comic Box, 18 à 24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 Tél. : 01 44 84 85 29
Publicité : Denis Velardocchio - Tel : 01 44 635 633
Commission paritaire : en cours - ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution
Directeur de la publication : Benjamin Cohen - **Editeur : Custom Publishing France** SAS au capital de 40 000 euros
RCS Paris : B 394 412 928.
Principal actionnaire : Fairway sarl. **Imprimé en France/Printed in France**

SOMMAIRE

LE FRENCH WOLVERINE

06 EN DIRECT DE LA FRANCE : PLACE AU FRENCH WOLVERINE !
Sous la houlette de Morvan et Buchet (Sillage), l'ami Logan s'apprête à vivre une aventure unique qui mêle la moiteur de la savane à l'odeur du soufre. Exclusivité VF...

10 PLEINS FEUX SUR... CHANGELIN
Le trublion des Teen Titans a eu une vie mouvementée. Petit rafraîchissement de mémoire tout à fait de circonstance.

12 ENTRETIEN AVEC ALEX ROSS
Il est une personnalité incontournable du milieu. Alors que sa nouvelle série, Justice, triomphe outre-Atlantique, nous avons voulu savoir ce qui fait encore courir Alex Ross ?

18 ULTIMATE X-MEN
La série arrive aujourd'hui à maturité. A-t-elle encore un potentiel ? Telle est la question...

22 ENTRETIEN AVEC BRANDON PETERSON
Ex-directeur artistique de Crossgen Comics, Brandon Peterson est de retour chez Marvel avec la ferme intention de s'y (re)faire un nom. Son regard sur le monde des comics est emprunt de bon sens et sa joie, communicative.

26 WONDER WOMAN
La belle Amazone est passée par toutes les couleurs de l'arc en ciel ces dernières années. À l'heure ou DC va remettre de nouveau les compteurs à zéro, petite révision entre amis.

30 L'ÈRE DES DIGITAL COMICS
Il y a dix ans, on en riait, arguant qu'on ne pourrait jamais les lire aux toilettes. Tout a changé avec l'arrivée des baladeurs numériques. Un signe des temps ?

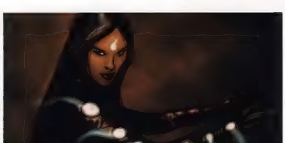
32 DU KARMA DANS LES COMICS
Quand Virgin s'en mêle... L'industrie retient son souffle. Le géant britannique se pique d'entrer dans les comics avec des armes inédites. Revue de détail, ici même.

34 BLACK IS BEAUTIFUL
La minorité noire en a vu de dures au XXème siècle et dans les comics, elle n'a pas été épargnée non plus. Heureusement, les temps changent. Chronique d'une évolution.

© 2005 DC Comics, Inc.

ALEX ROSS

CYBERFORCE



VIRGIN COMICS

LEXICOMICS

Comic-book : « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!) désigne la bande dessinée américaine.
Creator owned : Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.
Crossover : Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.
Fill-in : Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.
Golden-Silver Age : Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).
Mainstream : Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».
One shot : Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.
Ongoing : Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.
Relaunch : Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.
Rough : Esquisses ou crayonnés.
Sidekick : Jeune équipier d'un super héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)
Spin-off : Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).
Story-arc : Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.
Storytelling : Narration, mise en scène.

40 LES HUMANOS : UN PIED AUX USA
Les Humanoïdes Associés ont connu des fortunes diverses dans leur épopée américaine. Paradoxalement, c'est alors que leur présence outre-Atlantique se fait plus rare que les meilleurs projets émergent...

42 ENTRETIEN AVEC JIMMY PALMIOTTI
L'ex comparse de Joe Quesada est un créateur épanouit qui ne connait pas la langue de bois. C'est tant mieux, nous avons horreur de ça !

46 C'EST DE LA DYNAMITE !
Un nouveau label qui s'impose médiatiquement et capte 1 % des ventes de comics aux USA en moins d'un an est assez fort. Mais Dynamite Comics n'est pas dirigé par des pieds si tendres.

48 BANDE DESSINÉE : CYBERFORCE
Marc Silvestri l'avait promis depuis trois ans, Cyberforce est enfin de retour. Et Comic Box vous l'offre sur un plateau quelques semaines après sa parution américaine.

76 ENTRETIEN AVEC SCOTT KOLINS
Discret, mais travailleur, le dessinateur au style cartoon, Scott Kolins, est à l'œuvre depuis plus de dix ans sans faire de vagues. Vous trouvez aussi que le temps passe vite, hein ?

80 BATMAN : LE SENS DE LA FAMILLE
Oui. On sait. Le Chevalier de Gotham n'est pas doué pour ça. N'empêche, il n'est pas si mal entouré.

84 ENTRETIEN AVEC PAUL JENKINS
Il est de retour ! Ah. Mais il n'est jamais vraiment parti. Le plus yankee des scénaristes britanniques est désormais exclusif chez Marvel avec des tonnes de projets. On en parle ici.

88 LE HÉROS OUBLIÉ
Vous vous souvenez de la jumelle Black de Wonder Woman ? Nous, oui. Allez donc réviser...

90 PLANCHES CONTACT : JAMES JEAN
Cet artiste n'est pas encore très connu en France mais il le mériterait davantage, comme en témoignent ses magnifiques couvertures pour DC et Marvel.

94 INTERVIEW CARRIÈRE : CLAUDE VISTEL
Elle n'a jamais dessiné ou écrit de comics. Pourtant, nous devons tous beaucoup à Mme Vistel, une de celles qui a introduit les super-héros Marvel en France.

LE JOURNAL DU FAN

DANS CET ESPACE, VOUS TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT POUR : VOIR, LIRE, COMPRENDRE, SURFER, ACHETER ET S'INFORMER SUR LES DERNIÈRES TENDANCES EN MATIÈRE DE COMICS.

100 L'ACTU DVD
Batman Begins, Zebraman, Aeon Flux... De quoi occuper vos soirées entre deux Comic Box.

102 CONTRÔLE D'IDENTITÉ : CB CEBULSKI
Ancien découvreur de talent de Marvel, CB Cebulski a connu une ascension fulgurante dans l'industrie. Nous lui avons tiré le portrait...

103 ALTERNATIVE COMICS : PEUR DU NOIR
Est-ce un collectif d'artistes indépendants qui s'enferme dans un cagibi ? Non. Mais ce projet est passionnant à plus d'un titre.

104 CULT CORNER
L'actualité des goodies les plus tendances du moment.

105 PLACE NET
Les meilleurs sites du web pour vous permettre de tenir entre deux Comic Box.

106 MATCH DE BOX
Izod et Zemo répondent à toutes les questions. Avec en prime, vos dessins !

108 GUIDE DE LECTURE
Un petit aperçu de quelques titres accrocheurs du moment. Album, kiosque ou VO, il y en aura pour tout le monde.

110 DERNIÈRES NOUVELLES
Les derniers potins du monde des comics.

115 DR PSYCHO
Ecolo les comics ? Peut-être. En tout cas, ils ont toujours eu des difficultés à gérer le pétrole dans leur pages.

BLACK IS BEAUTIFUL
T'Challa, la Panthère Noire, héros emblématique de Marvel.

© Marvel Characters, Inc.

DUO ÉMÉRITE DEPUIS PLUS DE DIX ANS (AVEC LA PARUTION DU PREMIER TOME DE NOMAD EN 1994), JEAN-DAVID MORVAN ET PHILIPPE BUCHET ENCHANTENT DES DIZAINES DE MILLIERS DE FANS DE SF AVEC SILLAGE, LEUR SÉRIE FÉTICHE. ENCORE JEUNES, MAIS DÉJÀ SACRÉMENT EXPÉRIMENTÉS, CES DEUX AUTHENTIQUES LECTEURS DE COMICS ÉTAIENT TOUT INDIQUÉS POUR POSER UNE DES PREMIÈRES PIERRES DE LA COLLECTION TRANSATLANTIQUE. PETIT RETOUR EN ARRIÈRE...

LE FRENCH WOLVERINE SE DÉVOILE

Les lecteurs français en rêvaient, Jean-David Morvan et Philippe Buchet l'ont fait ! En avril prochain paraîtra « Wolverine : Saudade », un album de 46 pages réalisé par les deux auteurs de Sillage. Il sera le fer de lance d'une nouvelle collection initiée par Panini, au nom des plus évocateurs : Transatlantique.

Rendons à Cesar ce qui lui appartient, **Wolverine : Saudade** n'essuie pas tout à fait les plâtres de cette collection, véritablement inaugurée en 2004 par **Le secret du verre**, un album de Spider-Man réalisé par Tito Faraci et Giorgio Cavazzano (l'un des plus grands illustrateurs de BD Disney encore en activité). Mais ce nouvel album constituera le véritable lancement de la collection sous nos latitudes et *« sera véritablement mis en avant : ce sont deux gros auteurs sur une grosse licence »*, comme le précise Olivier Jalabert, coordinateur éditorial de ce **Wolverine : Saudade** pour Panini.

En elle-même, l'idée n'a rien de révolutionnaire : Moëbius avait marqué les esprits en 1988 en réalisant **Silver Surfer : Parable** aux côtés de Stan Lee. Plus récemment, on a pu lire le **Spawn : Simonie** d'Alex Nikolavitch et Aleksi Briclot, ou bien le **The Darkness : le théâtre d'ombres** de Nick Meylander et Stéphane Louis. Mais, à chaque fois, il ne s'agissait que de « coups » assez ponctuels. Cette fois, l'ambition est de pérenniser un peu ces collaborations transatlantiques de prestige, même si, pragmatique, Olivier Jalabert

rappelle bien que « *les idées fusent, un certain nombre d'auteurs reconnus se sont montrés intéressés et l'ont fait savoir. On discute mais on doit d'abord donner de la réalité au projet avant d'avancer. Faisons déjà un album, publions-le et vendons-le. Voyons le feedback au niveau du public, des auteurs et de la maison-mère, Marvel, pour voir où tout ça ira.* » À défaut de promesse, la volonté est bien là. Évidemment, elle peut parfois se heurter à une certaine réalité : « *Le projet Wolverine est dans les cartons depuis 2003. On a tendance à s'emballer, mais, le temps que les choses se mettent vraiment en place... N'oublions pas que tous ces gros personnages sont aussi des produits sous licence. L'émergence des adaptations ciné a entraîné de gros enjeux économiques. Les cahiers des charges sont devenus plus épais. Sans compter qu'il faut effectivement respecter la continuité américaine et les concepts éditoriaux autour des personnages. Par exemple, Wolvie ne doit plus fumer.* » Quelques barrières, donc, mais rien d'insurmontable. En attendant d'avoir plus de visibilité sur le futur de la collection, vous pourrez donc vous délecter de ce **Wolverine : Saudade**, dont vous pourrez découvrir les cinq premières planches en exclusivité dans **Wolverine #145** (Panini Comics).

Nous avons cuisiné les auteurs du projet, histoire d'en savoir un peu plus sur ce Wolvie international...

SHIT!
SHIT!
L'AVANTAGE DE DOSSIER EN MÉCANIQUE... C'EST POUR INDIQUER À UN DÉBUTANT LES SHIT! SHIT!...
SALUT ! SALUT ! ET QUE TOUT PARTISSE EN SHIT !
HEY!
OH SHIT ! IL CASSE TOUT !
LAISSE-LE FAIRE SON PUTAIN DE BOULOT !!
JE GÈRE JE VOUS !!
PUTAIN ! MAIS QU'EST-CE QUE VOUS FOUTEZ ??
VOUS, PAS BOUGER ! C'EST QUI QUI EST QUE DEHORS !!
C'EST TOUS LES JOURS QU'ILS FOUTENT LE BORDEL !!
TOI, MAINTENANT, TU VIENS TE FAIRE FOUTRE DE LA CASSE, L'AMÉRICAIN !!

Pouvez-vous nous raconter comment a été initié le projet Wolverine : Saudade ?

JDM : Cela faisait longtemps qu'on voulait faire du super-héros, parce qu'on a tous les deux été élevés dedans. Il se trouve que je connaissais quelqu'un chez Panini, et un jour, j'ai eu vent qu'ils cherchaient à monter des projets de ce genre. Je me suis donc empressé de proposer plusieurs projets, dont le Wolverine avec Philippe. Au début, on avait « pitché » un synopsis en deux albums, l'équivalent d'une mini-série en quatre épisodes pour les américains. On a proposé, attendu, re-attendu et encore attendu ! Et puis, courant 2004, les choses ont soudainement bougé et on s'est lancé. Cela dit, entre-temps, c'était devenu un projet en un seul album.

Pourquoi ce changement ?

PB : La première mouture était plus longue. Comme c'était pour un projet comics, on avait pensé américaniser un peu la narration, avec moins de cases par pages. Mais eux, au contraire, attendaient quelque chose de plus « européen » sur ce projet. Du coup, je me retrouve avec pas mal de cases par planche.

JDM : Oui, et puis on a vu le chantier que c'était pour avoir les approbations de pages. Donc c'était pas plus mal. De plus, ça sert un peu de projet-test parmi les différentes choses que j'ai proposé.

On peut en savoir un peu plus ?

JDM : Il y a pas mal de super-héros que j'aimerais faire avec différents copains : un Punisher avec Parel [NDLR : co-auteur de JDM sur **7 secondes**, chez Delcourt], un **Hulk** avec Bessadi [aux côtés duquel il réalise Zorn et Dina, chez Soleil] ou un **4 Fantastiques**. Le **Wolverine** est passé en premier parce que Philippe est plus connu et reconnu comme fiable. Ça les a rassurés.

Et pourquoi cette envie de travailler sur Wolverine ? Vous souvenez-vous de votre rencontre avec le personnage ?

JDM : Oui, c'était dans **Special Strange**, comme beaucoup de gens. La saga qui m'a le plus marqué était « *Quelle ère est-il ?* » [NDLR : *Days of future past*], avec les Sentinelles et tout ça ! De manière plus générale, j'adorais le perso : il arrivait, foncait sur les méchants et se faisait assommer. Il était parfait !

PB : Je lisais beaucoup de recueils de poche, avec les histoires de super-héros re-découpées et re-packagées en noir et blanc. C'est comme ça que j'ai découvert la BD américaine. Plus tard, je me suis mis aux **Special Strange**, et il y avait même du Spider-Man dans les journaux télé. C'est là que j'ai découvert le dessin de Romita Sr. sur papier glacé. Quand l'idée de faire une BD de super-héros est venue sur la table, je voulais faire soit Wolverine, soit Iron Man. Pour ce dernier, on aurait fait un truc très seventies, avec tout le decorum « pattes d'ef » et compagnie. Wolverine, j'aime le côté franc-tireur du personnage. Avec lui, on n'a pas besoin du reste des X-Men. Ça laisse la possibilité de faire une histoire plus intimiste.

Justement, à quoi peut-on s'attendre sur le plan du scénario ?

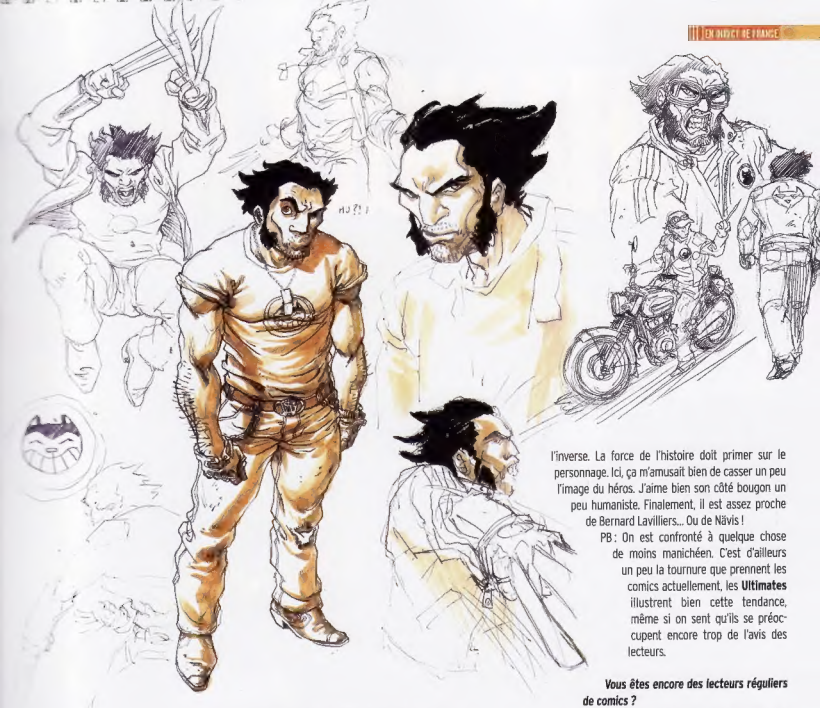
JDM : Nous allons plonger Wolverine en pleine Amérique du Sud. Au départ de l'histoire, Logan est en vacances et, rapidement, il se retrouve confronté à cet univers très violent, ce qui était une des idées de base de l'album. En effet, c'est lui-même un personnage très véhément, mais il baigne dans le climat agressif des pays du Nord, ou alors se bat face à des super-vilains, qui, au fond, ne sont pas si méchants que ça. Là, on essaye de le balancer dans le vrai monde, sans costume, dans un pays où la vie n'a que très peu de valeur. À la base, l'Amérique du Sud était là aussi pour ses décors de jungle. Pour moi, un des intérêts principaux de Wolverine est son côté animal. C'est un aspect que je comptais explorer bien davantage dans la version en deux albums prévue au départ. Je voyais une bestiole traquée dans la jungle, je voulais montrer qu'il peut avoir peur. Cette dimension animale transparaît tout de même et, paradoxalement, je pense qu'on l'a rendu plus humain.

Du coup, j'imagine que ça restera plus urbain ? Vous avez été en Amérique du Sud pour vous imprégner de l'ambiance ?

PB : Non, mais le film **La Cité de Dieu** m'a bien servi. Et puis, Jean-David a récupéré plein de contacts sur l'Amérique du Sud.

JDM : En grand fan de Bernard Lavilliers, j'étais aussi fan de l'Amérique du Sud, ce continent où il a vécu. L'histoire se passe à Fortaleza, un bidonville balnéaire du Nord du Brésil. Ce n'est pas Rio mais on est quand même loin de la campagne.

Philippe Buchet s'est entraîné à dessiner Wolvie dans toutes les pauses possibles et imaginables. Marvel a donné son feu vert, à une condition : ne jamais oublier que le mutant griffu a arrêté de fumer le cigare il y a bien longtemps...



PB : On passe sans arrêt des bidonvilles aux villas huppées, même si on est plus centré sur les persos que les décors.

Greg Rucka, jadis auteur de la série régulière, nous a dit un jour que pour lui, le problème de Wolverine était qu'il y avait deux ou trois histoires à raconter sur le personnage et que, sorti de là, on tournait vite en rond. Avez-vous le sentiment d'avoir réussi à apporter une pierre un tant soit peu originale à l'édifice ?

JDM : Je ne pense pas qu'il y ait besoin d'être original. C'est plus un album personnel qu'original.

PB : C'est vraiment du Jean-David Morvan, dans les dialogues et dans les scènes d'action. C'est comme si je dessinais du **Sillage**, l'état d'esprit ne change pas. D'un point de vue graphique, c'est un personnage que j'ai vu prendre tellement de formes différentes qu'il est finalement assez simple de se l'approprier. Personnellement, je ne l'aime pas trop quand il est dessiné à la Clint Eastwood. Je préfère la version trapue du personnage, comme celle que nous proposait Mignola dans Jungle Saga. Wolverine est d'ailleurs assez proche physiquement d'un Hellboy je trouve, comme au niveau du caractère. Le côté un peu méditerranéen de l'Amérique du Sud sied bien au perso, d'ailleurs.

JDM : Le truc, de toute façon, c'est d'avoir envie d'écrire une histoire et après, on utilise un personnage dans ce cadre et non l'inverse. La force de l'histoire doit primer sur le personnage. Ici, ça m'amusait bien de casser un peu l'image du héros. J'aime bien son côté bougon un peu humaniste. Finalement, il est assez proche de Bernard Lavilliers... Ou de Nävis !

PB : On est confronté à quelque chose de moins manichéen. C'est d'ailleurs un peu la tournure que prennent les comics actuellement, les **Ultimates** illustrent bien cette tendance, même si on sent qu'ils se préoccupent encore trop de l'avis des lecteurs.

Vous êtes encore des lecteurs réguliers de comics ?

JDM : Je reçois entre trente et cinquante comics en V.O. par mois mais je ne lis pas tout. J'aime beaucoup les **Ultimates**, et les **Miss Hulk** de Bobillo. Il la dessine très sexy, un peu ronde, sans tomber dans le cliché habituel de la culturiste.

PB : Je lis la V.O. pour les dessins et la V.F. pour les scénarios. Je suis un peu **100 Bullets**, même si les aléas de la parution en V.F. m'empêchent de m'y mettre comme je le souhaite. J'aime aussi **Tom Strong**, et Jean-David m'a fait découvrir les **Ultimates**. Je suivais également les **Harley Quinn** des Dodson, plus pour le dessin que pour le scénario dans ce cas précis. Sinon, il y a aussi Warren Ellis, Frank Quitely et la série **Powers**.

JDM : Et la **Ligue des Gentlemen Extraordinaires** !!!

PB : Oh que oui !

JDM : Le deuxième volume est fabuleux, tant il est sans concession ! Un peu comme le **Punisher : the End** de Corben, ou les **Hellblazer** de ce même Corben. Ah oui, et puis si je peux conclure par une petite annonce, ça fait des années que je cherche le numéro 3 de la série **Flex Mentallo** [NDLR : un titre Vertigo par Morrisson et Quitely, datant de 1996. Avis aux généreux donateurs...]. Ça fait un bail que j'écume le Net et les boutiques, en vain...

Propos recueillis par Antoine Maurel

CHANGELIN

LE « REBOOT » DE LA DOOM PATROL PAR CLAREMONT ET BYRNE* N'A PAS ÉTÉ SANS ENTRAÎNER QUELQUES CONSÉQUENCES COLLATÉRALES. AINSI, LES ORIGINES DE CHANGELIN, DES TEEN TITANS, S'EN TROUVENT PROFONDÉMENT AFFECTÉES, PUISQU'IL EST SUPPOSÉ AVOIR PASSÉ SON ENFANCE AVEC LA PATROUILLE. EN ATTENDANT DE VOIR À QUELLE SAUCE IL VA ÊTRE RÉÉCRIT, VOICI DÉJÀ UN PETIT RETOUR SUR SA « PREMIÈRE CHRONOLOGIE »...

Comme tout héros qui se respecte, Garfield « Gar » Logan a obtenu ses pouvoirs accidentellement alors qu'il était enfant, en plein cœur du Upper Lamumba, un pays africain au sein duquel ses parents poursuivaient leurs travaux de recherche génétique. Pour le sauver d'une fièvre tropicale, ses parents lui injectent un serum expérimental maison. Toute chose ayant un prix, l'enfant survit mais affublé d'une peau verte. Ce n'est que quelques années plus tard, alors que sa mère est attaquée par un serpent et qu'il se transforme instinctivement en mangouste, qu'il découvre la seconde partie de son pouvoir : sa capacité à se transformer en n'importe quel animal. Une grande carrière super-héroïque s'ouvre à lui mais elle est quelque peu retardée par des soucis familiaux : ses deux parents décèdent prématurément et il est confié aux mauvais soins de Nicholas Galtry, son exécuteur testamentaire, plus intéressé par la fortune des Logan que par ce fils adoptif couleur émeraude. À plusieurs reprises, Gar a des opportunités de rejoindre les Teen Titans puis la Doom Patrol, mais se voit toujours refuser l'accès faute de permission de son tuteur. Dépité, il se tourne alors vers le côté obscur, en devenant l'attraction principale d'un cirque, où il hypnotise les foules pour ensuite mieux les détrousser. Paradoxalement, cette impasse sera salutaire. En effet, après une bataille avec les Titans, il est recueilli par Mento et Elasti-Girl, tous deux membres de la Doom Patrol. Le couple adopte même l'adolescent, Galtry ayant perdu toute prérogative en justice.

Pendant un temps, Gar devient donc Beast Boy, le benjamin de la Doom Patrol. Sa nature déterminée et joyeuse en fait une sorte de sidekick toujours partant pour aller au front mais sans cesse renvoyé à son jeune âge. De fil en aiguille, il est autorisé à participer aux aventures de la Patrouille... Jusqu'à la fin tragique de cette dernière, en 1973. Désoeuvré, Gar se tourne alors vers Hollywood mais ne parvient à y devenir qu'un acteur de seconde zone, rognant sur les budgets des effets spéciaux. De fait, il ne tarde pas à revenir au seul métier qu'il connaisse, en devenant membre des Teen Titans (section cote Ouest). Une voie royale vers l'intégration aux véritables Titans, en 1980. Beast Boy se rebaptise alors Changelin. Nouveau nom ou pas, Gar est toujours renvoyé à ses vieux démons. Bien qu'il s'associe aux « Jeunes Titans », son immaturité profonde en fait un personnage "trop" jeune. Il est davantage utilisé comme un élément comique, plus préoccupé par les seins de Starfire que par l'avenir de la planète. Ses hormones bouillonnantes sont même à l'origine d'un des plus grands périls qu'ait affronté les Titans, lorsqu'il leur impose Terra, sa petite amie douée de pouvoirs terrifiants. Manque de chance, cette dernière se révèle être une psychopathe qui infiltre l'équipe pour le compte de DeathStroke. Changelin ressort écoeuré de cette aventure, et il n'est pas au bout de ses peines... Son père adoptif revient d'entre les morts à moitié dément, l'accusant de la fin de la Doom Patrol. Ultérieurement, Changelin est manipulé par la Wildbeest Society. Son côté obscur et ses doutes profonds prennent le dessus et il ne peut plus se transformer qu'en créatures imaginaires effrayantes. Il s'en sort, finalement, mais reste tant marqué qu'à la fin de l'équipe, il part retenter sa chance à Hollywood... Sans plus de succès que la première fois ! Il décide donc de revenir au bercail, dans la nouvelle mouture des Titans, au sein de laquelle il semble enfin s'être trouvé une place, celle de médiateur entre la génération «historique», dont il fait partie, et les petits nouveaux, dont l'immaturité lui rappelle bien des souvenirs...

Antoine Maurel

DC Universe, mensuel chez Panini Comics, en kiosques.
* JLA#96-102 (inédit en VF)

© DC Comics, Inc.

BON DE COMMANDE
(à découper ou à photocopier)

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
DPI/COMIC BOX, 18/24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 (tél : 01 44 84 85 29)

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

PAYS

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX** et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27€

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX et à MAD MOVIES** et je choisis l'offre groupée avec 35% de réduction, soit 17 numéros pour 57,50€**

☐ Oui, j'habite les DOM-TOM ou l'étranger et je m'abonne à COMIC BOX, soit 6 numéros pour 35 €

☐ Je souhaite commander MAD MOVIES HS SPECIAL COMICS en ____ exemplaire(s) à 9,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#1 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#2 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#3 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

*PORT COMPRIS. OFFRE VALABLE EN FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT. DOM TOM ÉTRANGER 11,50 € (MAD MOVIES HS), 9,50 € (COMIC BOX)
** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/03/2006

Votre règlement
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de CPF/COMIC BOX
☐ par carte bancaire n° _____ Date d'expiration ___/___
Les trois numéros figurant au dos de votre carte, près de la signature ___

Date et signature obligatoires

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous

VERS L'INFINI
ET AU-DELA

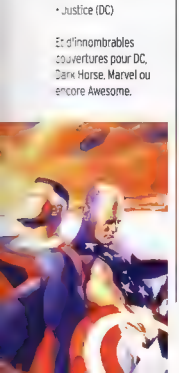
ALEX ROSS EST UNIQUE. NE CHERCHEZ PAS, LE MOULE EST CASSÉ. SOUVENT APPELÉ LE "NORMAN ROCKWELL DES COMICS", L'ARTISTE CONSTRUIT SON PROPRE MYTHE TOUT EN ESSAYANT D'OFFRIR À L'INDUSTRIE DES COMICS DES PROPOSITIONS DIFFÉRENTES DES AUTRES CRÉATEURS. ALORS QUE SA NOUVELLE SÉRIE, "JUSTICE", METTANT EN SCÈNE LA JLA, EST EN TÊTE DES VENTES AUX USA, NOUS AVONS FAIT LE POINT AVEC LE CRÉATEUR DE COMICS LE PLUS CONNU DU GRAND PUBLIC.

REPÈRES

> Base d'opération :
Wilmette, Illinois

> Ses séries phares :
- Clive Barker's Hellraiser (Marvel)
- Terminator : The Burning Earth (Now Comics)
- Marvels (Marvel)
- Kingdom Come (DC)
- Astro City (Wildstorm)
- Uncle Sam (DC)
- Superman : Paix sur Terre (DC)
- Batman : Guerre au crime (DC)
- Earth X (Marvel)
- Shazam ! Power of Hope (DC)
- Wonder Woman : Spirit of Truth (DC)
- Universe X (Marvel)
- Paradise X (Marvel)
- Justice League : Secret Origins (DC)
- Battle of Planets (Top Cow)
- JLA : Liberty & Justice (DC)
- Justice (DC)

Et d'innombrables couvertures pour DC, Dark Horse, Marvel ou encore Awesome.



Les excellentes ventes de Justice classent d'entrée de jeu cette série parmi vos plus grands succès. A quoi attribuez-vous ce succès ?

Je ne sais pas si je veux le dire (rires). Il y a du talent et de bons personnages. Sérieusement, nous travaillons très dur dessus, en essayant de détailler autant que possible dans les planches comme dans la mise en scène. C'est aussi bon que tout ce que j'ai fait jusqu'ici. Je me suis beaucoup investi. Nous voulions rivaliser avec les livres les plus graphiques qui existent, comme les **Ultimates**. J'essaie de me mettre au niveau de Ryan Hitch.

Ça n'y ressemble pourtant pas réellement...

Certes, ces autres comics n'ont pas la touche « peinture », qui est un peu ma marque de fabrique et qui me demande deux mois minimum pour produire un numéro. Ce n'est pas dingue si on considère que tous ces titres très graphiques ont en commun leurs parutions irrégulières : les **Ultimates** ou les séries **All-star** de DC ne sont pas non plus mensuels, ou également ce que fait mon ami Adi Granov sur **Iron Man**. Ils ont fait l'erreur de le lancer alors qu'il n'avait terminé que le premier numéro. Contrairement à eux, nous avons attendu d'avoir trois numéros prêts pour lancer **Justice**. Et nous avons toujours deux numéros d'avance. Je suis très régulier sur ce projet et nous essayons de coller au maximum au rythme des comic-books « normaux ».

Justice est un projet en collaboration, mais quelle est la proportion d'Alex Ross dans le résultat final ?

Environ 80 % selon moi. Je m'investis beaucoup pour que les visages et les effets de peinture ressemblent à mon travail habituel. Les 20 % restants ne sont ni les crayonnés ni les poses que j'aurais pu faire, mais une mise en scène beaucoup plus dense que ce à quoi je suis habitué. À la base, sur ce projet, je suis encreur et coloriste, mais dans mon propre univers.

Vos derniers projets chez DC étaient tous grand format et sans bulles. Pourquoi être revenu à une approche plus classique ?

Parce que ça se vend ! Les autres se sont bien vendus, mais pas au point que l'on imagine. C'était plus des livres de prestige. DC les a soutenus pendant longtemps et je leur en suis reconnaissant. Cela m'a permis de délaisser un peu l'univers ultra-compétitif des comics, où il faut toujours essayer de vendre le maximum. Mais maintenant, je suis de retour, prêt à me battre contre l'ensemble des gros pour les premières places ! Mais je n'écarte pas la possibilité de publier un jour **Justice** dans ce format. J'ai tanné DC pour qu'on scanne les planches à un format qui permette de conserver cette option pour plus tard.

Justice se situe hors continuité. Pourquoi ce projet n'est-il pas en collection All Star ?

Ce n'est pas à moi qu'il faut le demander... (rires). Non, plus sérieusement, il y a une histoire derrière tout ça, mais vu ce par quoi le projet est passé et mes rapports avec la collection All Star, je ne préfère pas m'exprimer là-dessus pour le moment. Je ne dis pas que plus tard, je n'aurai rien à raconter, mais il est un peu tôt...

Très bien. Justice ressemble un peu à une version adulte de « Super-Friends/Super-Power », avec un autre emballage, non ?

C'est totalement ça ! C'était l'un de mes dessins animés préférés et c'est plus excitant pour moi que bien des séries solo. J'ai eu plus d'opportunités que la moyenne , j'ai pu faire des projets qui me tenaient à cœur chez les deux grands éditeurs. Et ça, c'est un des trucs les plus funs que je pouvais imaginer

Et maintenant, après avoir travaillé sur La bataille des Planètes et avoir été impliqué sur le Space Ghost, y-a-t-il un autre dessin animé que vous pourriez ramener ?

Il y en a tellement ! Tant de dessins animés qui m'excitaient à l'époque et qui me remplissent toujours d'ambition aujourd'hui. Beaucoup de choses héritées de mon enfance : des dessins animés, comme vous l'avez souligné, mais aussi des séries. En fait, je peux même vous dire qu'il y a quelque chose en développement autour de **Flash Gordon**. Je devrais travailler dessus une bonne partie de l'année prochaine et cela m'enchante d'avance.

Aujourd'hui, une bonne partie des projets de comics sont « iconiques ». Mais le bon mot ne serait-il pas plutôt « nostalgique » ? Par exemple, dans Justice, vous utilisez une version de ToyMan datant des années 70, et vite disparue...

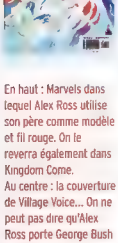
C'était le ToyMan des **Super-Friends**. Donc, enfant, je ne me posais pas la question : c'était ToyMan. Et je pense que les gens veulent davantage voir ce genre de choses que le ToyMan obèse des années 40 et 50. Mais il y a un peu des deux dans la série, donc...

Vous militez pour l'inclusion de certains éléments du dessin animé dans la continuité des comics ?

Oh oui ! Je pense surtout que les personnages des dessins animés correspondent à une vision plus universelle que j'aimerais voir davantage représentée dans les bandes dessinées. Mais il y a aussi un tas de bonnes idées, comme cet autre groupe composé de super-héros internationaux, les Global Guardians. Et attention, je ne parle pas des personnages créés pour le comic-book adapté de l'émission. Je reste fidèle au dessin animé ! Je dois encore aller au bout de toutes ces influences provenant des cartoons. Un jour, je ramènerai Black Vulcan dans la continuité DC. Il usurpera le rôle de Black Lightning (rires).

Dans un tout autre registre, le dessin numérique a fait beaucoup de progrès récemment et les comics n'ont jamais autant utilisé de photo-montages retouchés sur ordinateur. Ça vous attire ou vous restez traditionnel ?

En fait, cela m'attire. J'ai prévu de travailler de cette façon avec quelqu'un sur un projet où je serai en quelque sorte directeur artistique mais je ne ferai pas le boulot moi-même. Je n'ai pas spécia-



En haut : Marvels dans lequel Alex Ross utilise son père comme modèle et fil rouge. On le reverra également dans Kingdom Come.
Au centre : la couverture de Village Voice... On ne peut pas dire qu'Alex Ross porte George Bush dans son cœur !
Ci-dessus : Paradise X, la dernière série réalisée par Ross pour Marvel avant leur divorce créatif.

ement le goût du travail numérique. Je ne sais même pas taper au clavier. Et je n'ai un email qu'à cause de ma femme. Je n'y réponds pas ! Donc, si je peux apprécier le travail numérique de quelqu'un d'autre, je pense que je suis bien meilleur avec mes mains. Mais je veux bien apporter mon expertise et mon opinion à quelqu'un qui est doué avec ces outils.

D'une manière plus générale, est-ce que ça veut dire que vous n'êtes pas tenté par de nouvelles expériences graphiques ? En matière de storytelling ou de format d'impression, par exemple.

Si, tant que ça peut me permettre d'avoir plus de contrôle sur mon œuvre. Je crois que le but ultime est d'avoir le contrôle total du produit fini. Mais je ne vais pas changer pour une simple question de technologie ou de popularité. Je pourrais me reposer sur mes lauriers, mais j'essaye d'être toujours compétitif et de faire partie du circuit.

Vous utilisez des modèles pour vos personnages, surtout des gens que vous connaissez et utilisez depuis plus de dix ans. Comment ça se passe quand ils vieillissent ou prennent du poids ?

Je conserve une importante bible de photos d'eux. Donc, quand je reçois les crayonnés de Doug Braithwaite, je trouve des photos de mes anciens modèles qui correspondent. Je n'ai pas souvent besoin d'aller les ennuyer pour ça. Je prends aussi pas mal de nouvelles photos, de nouvelles poses dans les costumes que j'ai. J'ai également des poupées que je me suis fabriqué, des Batman et Superman de 33 cm que j'utilise souvent pour les poses. Je leur ai sculpté des têtes et ils font de très bonnes références pour la couleur et l'éclairage.

En 2004, vous avez fait une série de couvertures très revendicatives politiquement pour le magazine Village Voice à New York. En particulier une qui représentait George Bush en train de sucer le sang de la statue de la Liberté. Avez-vous essuyé des critiques ou du mépris à cause de ça ?

Vous savez, ce magazine n'est publié qu'à New York et il s'adresse donc à une immense majorité anti-Bush. Je n'ai donc pas eu de retour négatif. C'est lorsque Wizard Magazine s'en est emparé pour en faire un objet de controverse, que tous ceux qui auraient pu être énervé se sont énervés. Pourquoi ont-ils fait cela, je n'en sais rien. Mais ils en ont fait quelque chose de beaucoup plus gros que c'était supposé être. En tout cas, je ne regrette rien. Mais il est toujours étrange de constater à quel point vos opinions politiques peuvent vous valoir une haine rapide, même si je pense qu'elles deviennent massivement de plus en plus populaires ici. Vous savez, ce pays comporte beaucoup de déraciné. Disons que nous ne sommes pas connus pour nos meilleurs aspects. Je suis moi-même du Sud, j'ai grandi au Texas. Je ne connais que trop l'ignorance sudiste et je n'ai aucune sympathie pour la façon dont elle se répand à travers tout le pays.

Cela dit, depuis Uncle Sam, on connaissait vos opinions politiques. Avez-vous d'autres projets à cet égard, comme briguer un mandat de sénateur ?

Non... non ! (Rires) Cela dit, je ne serais pas du tout contre le fait de pouvoir faire davantage de dessins politiques, des bouquins à la façon des années 20 ou 30, où il y avait beaucoup plus d'illustrations décrivant la situation politique du pays, les travaux de James Montgomery Flagg ou Norman Rockwell. J'adorerais pouvoir faire ça, mais ici, aucun espace comme le Village Voice ne pourrait m'offrir une telle opportunité régulière. Ça ne paye pas non plus suffisamment. De plus, les comics, qui, eux, me permettent de vivre, sont aussi un moyen d'exprimer mes idées. J'ai l'impression d'avoir réussi à faire ça.

Très certainement. Parlons un peu d'Astro City. Vous faites toujours les couvertures, mais intervenez-vous sur la série en elle-même ?

Oui, enfin je fais les couvertures les rares fois où ils trouvent le moyen d'obliger Kurt Busiek à écrire les scénarios. Et oui, j'ai toujours un peu d'influence dans la mesure où j'ai créé ces personnages avec Kurt et Brent Anderson. Et même si je ne fais plus que les couvertures, les storylines qu'il développe actuellement sont inspirées d'idées que nous avons eu au cours de conversations remontant à... Onze ans. C'est toujours bien de voir une vieille idée atteindre enfin son but, mais l'attente a été très longue et c'est un peu frustrant. Maintenant, finissons-en. Si Kurt était prêt à s'y consacrer régulièrement, je ne dis pas qu'il n'y aurait rien d'autre à faire par la suite. Mais là, c'est un peu tombé en désuétude. En l'état, il faudrait l'éternité pour rassembler l'équipe. C'est un projet parfaitement viable mais il y a un problème de motivation. Je pense que nous avons tous eu de nouvelles opportunités grâce à notre travail combiné sur **Astro City**. Nous avons pu faire des choses que nous souhaitions. Kurt avait l'ambition de travailler sur les **Vengeurs** quand il était jeune. Et quand il a eu cette chance, ça a dépassé son désir de travailler sur **Astro City**, qui faisait partie de son ancien monde.

Vous clamez sans arrêt votre amour pour les anciens personnages. Est-ce à dire que vous ne travaillerez jamais sur des personnages plus récents, comme X-Force ou les Outsiders ?

Vous savez, je ne suis jamais tombé amoureux de tous ces trucs. S'il y a une série contemporaine qui me plaît, c'est **Madman** de Mike Allred. J'ai fait des dessins pour Mike. C'est tellement frais ! Alors, pour participer à quelque chose comme ça, pas de souci. Je suis encore motivé par l'ambition de mes jeunes années : dessiner les choses que j'ai aimé comme je m'en souviens. Je ne veux pas faire de Teen Titans qui auraient grandi dans une direction différente de celle que je connais d'eux. Heureusement, j'ai la chance de faire les choses comme je l'entends. Je crois qu'en cela, je diffère des autres créateurs qui, soit n'ont pas cette chance, soit s'en fichent. Je ne veux faire les choses que de la façon dont je les vois subconsciemment.

En même temps, vous pouvez faire ainsi parce que vous avez un certain impact. Est-ce qu'on peut dire « non » à Alex Ross ?

Oh, j'espère que j'ai un peu d'impact. Mais ce serait une grosse erreur que de penser qu'on ne me dit pas non. Je n'ai pas le contrôle, sinon sur mon emploi du temps : si je ne veux pas travailler sur quelque chose, je ne le fais pas. Je peux être impliqué dans la réflexion en amont des projets que je réalise. Mais je ne travaille jamais sur la continuité présente,

car j'ai l'impression que c'est voué à subir la flétrissure du temps. Quand tout est basé sur un re-design des personnages, ça devient obsolète en très peu de temps. Votre travail ne laissera aucune empreinte. Et j'aime à penser que mon travail sera encore important d'ici dix ou vingt ans.

Comme Marvels ? Ça n'a pas du tout vieilli...

Oui. Évidemment, **Marvels** me renvoie à l'époque où je l'ai fait. Mais c'est une œuvre hors du temps, parce que très datée. Un peu comme **Kingdom Come** l'est, parce qu'inscrit dans un futur qui n'existe pas.

De manière plus générale, on a l'impression que l'industrie des comics tente d'investir de larges réseaux de distribution et de gagner le respect du grand public. Votre travail est souvent cité en exemple. Assez ironiquement, les comics que vous préférez sont anciens, et vous les avez découvert sur du mauvais papier et des couleurs criardes. Diriez-vous que l'acceptation des vieux comics par le grand public est une des clés pour le futur de ce medium ?

Je ne pense pas qu'on puisse parler d'une clé. Mais c'est quelque chose que tous les gens qui travaillent sur ces personnages devraient comprendre. Vous ne pouvez pas toujours vous contenter de reprendre les choses là où le prédécesseur les a laissées. Il me semble que tous les quatre ou cinq ans, un personnage ou un groupe de personnages a besoin de revenir à ses racines.

On dit souvent que les comics sont difficiles d'accès, à cause de la continuité. Lire un livre d'Alex Ross, c'est revenir à la forme originelle des personnages ?

Il y a beaucoup de palabres à propos de cette incapacité des gens à rentrer dans les comics, à cause de la densité des storylines, du fait que les épisodes ne contiennent jamais une histoire complète mais un renvoi vers le numéro suivant, comme c'est le cas de la série sur laquelle je travaille actuellement. Mais c'est aussi ce qui vend le plus sur le marché annuel ! Et ces gens peuvent acheter des TPB et finalement, rentrer dans ces histoires. Mais c'est toujours extrêmement dur de savoir ce que les gens comprennent à ce que nous considérons totalement acquis sur le plan de la continuité.

Diriez-vous que quand vous créez une nouvelle série basée sur ces anciens personnages, c'est bien sûr parce que ça vous plaît, mais aussi pour maintenir une porte ouverte vers un nouveau public ?

Absolument. Réinventer pour essayer d'attirer un nouveau public est un bon concept. Ça a très bien marché pour le **Sandman** de Neil Gaiman, qui est un vieux personnage qu'il a poussé à un extrême, dans une direction où personne n'avait encore été. Le problème, c'est que tout ça manque souvent de subtilité : toucher un élément fondateur d'un personnage que tout le monde connaît sous une certaine forme ne devrait être fait qu'après mûre réflexion. Depuis vingt ou trente ans, il y a eu sans arrêt des remaniements. Et certains ne se sont jamais remis de ces changements de continuité : par exemple, nombre d'origines de super héros n'ont jamais pu compenser le fait que Superboy ait été retiré de leurs histoires.

Exactement. Mais on dirait que les problèmes de continuité vont enfin être résolus chez DC.

Oh que non ! J'en doute. Ce ne sont que mes spéculations, mais, même si je sais qu'ils ont de grands projets de remise à zéro avec le nouveau **Crisis**, ils sont loin d'avoir résolu les problèmes de continuité. Ils essayent davantage d'attirer ces nouveaux lecteurs dont nous parlions et de créer un nouveau point de départ. Ce qu'ils veulent, c'est qu'après **Crisis**, tout le monde achète les livres que DC produit. Ça reste quand même très commercial sur le fond. J'ai l'air très cynique, mais c'est vrai.

Après tout, ça fait plusieurs années qu'ils font de leur mieux pour dépasser Marvel et restent pourtant derrière...

Je ne pense pas qu'ils aient vraiment fait de leur mieux. Mais maintenant, le nouveau credo est de ne plus être numéro 2, de ne pas laisser Marvel prendre la tangente. Et ils y travaillent bien plus que ces dernières années. Ils rentrent vraiment dans la compétition, mettent leurs meilleurs atouts en avant, et remuent un peu les choses. Voilà ce qui se passe aujourd'hui chez DC.

Vu votre intérêt, et tout ce que vous avez fait pour cette industrie, il n'a jamais été question que vous occupiez une place de consultant, à la manière de Geoff Johns ou Mark Waid ?

Non, d'après ce que je constate, ils ne pensent pas qu'un dessinateur soit capable de faire ça. Il y a un préjugé à notre encontre. Je leur ai souvent parlé du fait que tous les gens présents dans la « salle de réinvention » sont des scénaristes, que ce soit chez DC ou Marvel.

On est passé incroyablement vite de la domination des dessinateurs à celle des scénaristes...

Oui, et c'est dommage car ce n'est qu'un aspect de la création. Et quand vous n'avez personne qui comprenne le dessin aussi bien qu'un dessinateur, on ne peut pas se poser toutes les bonnes questions : « *Pourquoi en est-on arrivé là ?* », « *Pourquoi ceci vend ?* » Seuls les scénaristes ont le droit de répondre maintenant. Même si Joe Quesada constitue une exception. C'est un dessinateur talentueux, qui connaît le dessin et a bon goût. Et donc, même s'il est surtout entouré de scénaristes, il a une compréhension un peu plus globale que DC, qui finalement, est surtout chanceux quand il a de bons dessinateurs.

C'est aussi une sorte de tradition chez DC.

Oui, mais il faut aussi leur reconnaître une bonne gestion des talents. Ils sont très réglo. Par exemple, quand ils vendent un de mes travaux à l'étranger je perçois toujours des royalties. Chez Marvel, ce ne serait pas le cas, même si je vends 100 000 exemplaires. C'est assez énervant et je pense que ça explique pourquoi une bonne partie des gens préfère travailler avec DC, même si Marvel vend plus aujourd'hui. Mais c'est devenu assez difficile de travailler avec les deux éditeurs. La compétition est de plus en plus féroce. Il y a aussi une question de « droits de l'homme » . J'ai entendu pas mal d'histoires de gens qui coupent les ponts avec telle ou telle société après avoir refusé un boulot à cause de délais impossibles à tenir.

Vous pensez que toutes ces histoires d'exctusivité participent à tout ça ?

Oui. Ces contrats d'exclusivité braquent tout le monde en instaurant un rapport d'adversité. Maintenant, quand vous êtes dans un camp, vous êtes contre les autres. C'est cette mentalité qui nourrit le business.

Pourquoi ne pas devenir indépendant ? Bien sûr, c'est plus dur financièrement, mais...

Oui, c'est-à dire que, personnellement, je pourrais bien m'en sortir en tant qu'indépendant. Mais la course aux talents a atteint un tel niveau que tout le monde

En haut : Marvels, le graphic novel qui a propulsé Alex Ross dans la cour des grands.
Ci-dessus : Madman de Mike Allred, un des comics favoris des créateurs dont Ross a fait la couverture.
Ci-dessous : Justice, la dernière œuvre de l'artiste.

Les grands héros de DC comics, vus par Alex Ross : Green Arrow et Black Canary, Hawkman et Hawkgirl, Wonder-Woman.

veut un contrat d'exclusivité. Et tout le monde semble en avoir un, maintenant.

Ça suit peut-être une certaine évolution de la société américaine. Les gens ont de plus en plus besoin d'assurances maladies, de sécurités financières…

Ce n'est pas faux, même si on parle d'une majorité de créateurs qui n'a même jamais pensé à souscrire auprès d'une assurance ou à prendre soin d'eux-mêmes. Mais on ne peut pas nier le fait que les sommes atteintes par les contrats d'exclusivité sont incroyablement attirantes. Regardez Jeph Loeb, qui vient de quitter DC pour un contrat exclusif chez Marvel. De ce que j'ai compris, il ne pouvait tout simplement pas refuser l'offre qui lui a été faite, tant la somme était phénoménale. Et ça arrive de plus en plus. Même quand certains préféreraient travailler chez le concurrent d'un point de vue créatif. C'est compréhensible, mais je trouve toujours dommage de prendre de telles décisions en se basant sur des motifs uniquement financiers. Vous savez, on se bat tous pour une certaine popularité, moi le premier. Et d'une certaine façon, ces contrats donnent un certain poids à votre nom.

Mais n'êtes-vous pas au-dessus de tout ça ? Après tout, vous avez créé « le Alex Ross ».

(Rires) Mais oui, bien sûr… Non, j'ai eu un nombre d'opportunités qui m'a permis de prendre de la distance avec tout ça, mais ce n'est pas pour ça que je ne m'intéresse pas à tout ce qui est en jeu ici. J'aimerais tant que les choses ne changent qu'en bien. Mais comme je ne suis qu'un être humain, je ne peux faire qu'une série à la fois. Je pense qu'une des raisons majeures de cette prédominance des scénaristes dont nous parlions tout à l'heure, est qu'ils peuvent travailler sur plusieurs séries en même temps, quatre par mois, en moyenne. C'est impossible pour un dessinateur.

Il faudrait de nouveaux Kirby ou Byrne, lui qui dessinait deux séries à la fois.

Le problème est que, même si l'on trouvait un nouveau Kirby ou Buscema, les standards ont changé. Aujourd'hui, le dessin doit avoir un rendu bien supérieur, plus travaillé en tout cas. Et c'est beaucoup plus long à produire. Quand vous regardez les titres qui se vendent le mieux, comme **New Avengers** ou **The Ultimates**, vous voyez le travail derrière. On voit que ça n'a pas été rapide à produire. John Romita Jr. est peut-être le seul exemple de type qui arrive à faire deux séries simultanément. À l'heure actuelle, il y a une carence d'artistes complets et rapides, comme Frank Miller a pu l'être dans le passé. Aujourd'hui, c'est plus une immense broyeuse avec quelqu'un au sommet qui décide comment ça doit se passer, plutôt qu'un travail de collaboration.

Les éditeurs dirigent bien plus la création…

Beaucoup plus ! Ce sont les personnages qui induisent ça. On ne voit pas de creator owned atteindre les niveaux de vente des séries mainstream. Je ne dis pas qu'Image Comics serait impossible aujourd'hui. Avec tous les talents qu'il y a chez Marvel et DC aujourd'hui, s'ils décidaient de partir comme ont fait les gens d'Image, le résultat pourrait être assez marquant. Mais je ne sais pas si leur association atteindrait les ventes d'Image de l'époque.

Sinon, on a parié d'une série faisant suite à la trilogie Earth X / Universe X / Paradise X chez Marvel. Apparemment, rien n'est arrivé. Est-ce sans espoir ou pourrions-nous la lire un de ces jours ?

J'aimerais penser que, d'une façon ou d'une autre, j'ai un avenir avec Marvel. J'attends simplement que les choses évoluent avec le temps, un changement de management. Bon, des histoires de conflits, vous en entendrez autant au sujet de Joe Quesada que de Paul Levitz, ce n'est pas la question. Mais personnellement, je préférerais revenir sous un jour plus positif. J'aimerais bien qu'on n'ait plus à se battre pour des petites sommes sans arrêt. Le secteur est tellement lucratif ces temps-ci. J'ai la chance d'avoir généralement une série qui marche bien, à laquelle je peux me consacrer. Mais je m'intéresse à tout et je vois toutes les failles de ces rapports entre art et business, comme Hollywood.

Justement, ils vous ont souvent approchés : pour le film Spider-Man, un poster pour les Oscars ou le court-métrage Earth X. Avez-vous des projets dans ce domaine ?

Nous avons réalisé le court-métrage en indépendants. Mais je n'ai aucun projet. Il y a plein de choses potentielles. Si j'en ai l'envie, je pourrais travailler pour la télévision ou les jeux vidéo. Mais ça prend beaucoup de temps et, pour l'instant, je suis plus heureux en tant qu'artiste de bandes dessinées. Je n'ai pas envie d'aller vers ces « arts majeur », qu'on appelle ainsi simplement parce qu'ils ont une audience plus large. Il y a tellement de gens qui louent des DVD ou achètent des jeux vidéo, je veux vraiment que les comics fassent mieux, que ce soit de ça que les gens se souviennent et qu'ils suivent. Je pense qu'il est mieux de concentrer mes efforts dans ce champ.

Vous préférez rester une influence pour le cinéma ?

Oui, comme c'est le cas pour la scène d'intro de **Spider-Man**, ou du prochain Superman. Je sais qu'ils utilisent certains de mes travaux comme référence. Mais sinon, je n'ai eu aucune influence directe sur les designs. Quand ils planifient ces films, ils réinventent sans arrêt les personnages et, au final, ça se résume à qui ils auront au casting. Les décisions résultent de tant de gens différents, et tellement de facteurs, que je ne pourrais jamais jouer un vrai rôle. Et même si je faisais mon propre film, l'expérience **Earth-X** m'a appris qu'il est très difficile de se lancer dans un medium qu'on ne comprend pas pleinement, quelle que soit votre ambition.

Frank Miller disait que si on veut vraiment le faire, il n'y a qu'à le faire !

Il a dit ça ? Et il l'a fait ? (Rires) Enfin, disons que son film (Sin City-ndlr) n'a pas exactement été inspirationnel en ce qui me concerne. Bon, il est évident que j'adorerais être impliqué à tous les étages, s'ils faisaient une adaptation d'**Uncle Sam.**

Et qu'avez-vous pensé du court-métrage amateur sur Batman (cf. HS Mad Movies Comics), qui s'inspire pas mal de vos travaux ?

Oh, j'ai vu pas mal de trucs très bien, qui montrent qu'il y a plein de choses à faire avec le costume, pour ramener le personnage à ses racines. Je crois que c'était le défaut principal du dernier film, **Batman Begins** : on est encore coincé à Gateland ! Ils n'ont pas été plus loin que les films précédents à ce sujet. Cela dit, la mise en scène était très bien et c'est une des choses que j'ai préféré l'année dernière. Mais, pour en revenir à ces courts-métrages, que tout le monde a ignoré, ils ont au moins eu le mérite de montrer qu'en engageant quelqu'un qui avait le physique approprié pour jouer Superman, on obtenait toujours un effet certain. Je veux dire, même Christopher Reeves était assez mince. Dieu repose son âme, mais ce n'était pas la représentation de Superman. Alors qu'il y a plein de types qui ont la carrure, comme les joueurs de football. Que voulez-vous, ils sont tellement sûrs d'eux à Hollywood.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en forme : Antoine Maure.

WWW.TOYSTAR.FR - 01 43 72 06 66

TOYSTAR - C. Cial des Ormeaux
38, rue des Ormeaux 75020 PARIS
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h
M° Gambetta / RER Nation A

Paiement sécurisé 24h/24 - 7j/7
Plus de 2000 références
Pour recevoir notre catalogue gratuit
appelez-nous au 01 43 72 06 66

TOYSTAR

Saint Seiya :
: 59 €
: 55 €
: 55 €
: 55 €
Sion : 55 €
: 75 €
: 55 €
: 55 € (fin mars)
: 55 € (fin mars)

: 39 €
Cooper : 55 €
Ellis : 39 €
Pinky Daytona : 249 €
Valentine Statue : 85 €
Statue : 85 €
Statue : 85 €
Statue : 85 €

deluxe box : 39 €

série 2 : 17 €
-20) Frank the rabbit
-22) Freddy Krueger

30 cm : 65 €
45 cm : 85 €
damage 45 cm : 75 €

Toulouse 30 cm : 49 €
Toulouse 30 cm : 49 €
38 cm : 49 €
Playing Cards : 6 €
Cabochon blanc : 35 €
Cabochon noir : 35 €

Halloween : 20 € pièce
-33) Catwomen
-36) Two Face -36) Joker

15 € pièce
-36) Marmidala & M2D2
Metal Gear Mk4

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

DESIGNATION	P.U.	QTE	TOTAL
		SOUS-TOTAL	
		FRAIS DE PORT	
		TOTAL A PAYER	

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TELEPHONE
MODE DE PAIEMENT ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE
NUMERO DE CB
DATE DE VALIDITE

FRAIS DE PORT 5€
OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 50€

VOTRE REGLEMENT ET RENVOYER CE COUPON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE AU TARIF EN VIGUEUR A :
TOYSTAR
C.Cial des Ormeaux 38,rue des Ormeaux 75020 Paris
Votre colis vous sera livré en colissimo suivi sous 2 à 3 jours à réception de votre règlement.
Offre valable en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

ULTIMATE X-MEN

L'âge de raison

Cinq ans après un lancement en grande pompe, pas mal d'eau a coulé sous les ponts, mais les Ultimate X-Men continuent leur bonhomme de chemin. Néanmoins, on est en droit de se demander combien de temps le concept de base sera t-il viable et quelles sont les pistes qui s'offrent aux « X-Men de l'an 2000 » pour éviter de sombrer, à terme, dans la répétition ?

Au terme d'une décennie bien moribonde, la fin des années 90 voit Marvel relever la tête et initier deux initiatives ambitieuses : le label Marvel Knights, puis la ligne Ultimate Marvel. Si les deux collections obéissent à la même logique, remettre des personnages maison au goût du jour, leurs raisons et leurs contenus diffèrent totalement. Là où Marvel Knights s'attaque à des héros alors un peu tombés en désuétude (Daredevil, Black Panther, le Punisher et les Inhumains), en les faisant évoluer par rapport à un passé que le lecteur est supposé connaître, au moins vaguement, la ligne Ultimate mise au contraire sur des icônes emblématiques et fait table rase de toute continuité. En effet, la première motivation de Bill Jemas lorsqu'il initie cette nouvelle collection est d'assurer le relai avec les films à venir. Si **Ultimate Spider-Man** anticipe d'une petite année le long métrage du tisseur, **Ultimate X-Men**, quant à lui, assure le relai du grand écran, quelques six mois après le film. Tout cela est parti du simple constat que les films allaient être une source de nouveau lectorat potentiel, mais qu'un jeune lecteur qui aurait acheté un numéro d'une des séries régulières concernées n'y reviendrait sans doute jamais, tant le fossé avec ce qu'il avait vu à l'écran était immense. Pour mémoire, c'est précisément à cette époque que **Uncanny X-Men** se voit infliger le run de Claremont sur les races parallèles de mutants (les Neo et autres joyeusetés). Ajoutez à cela qu'un numéro sur deux renvoie à divers crossovers très oubliables (**Maximum Security, Dream's End**) et vous comprendrez que la simple mention du film par un petit logo en couverture ne suffisait pas à faire le lien.

Mais la parade est toute trouvée : la ligne Ultimate «reboote» les héros maison dans une nouvelle continuité déconnectée du reste du Marvelverse. L'ambiance y est donc résolument plus moderne, sur le fond comme sur la forme. Ainsi, **Ultimate X-Men** lorgne fortement vers le 7ème Art : les costumes, bien sûr, mais également la réalisation, résolument cinématographique. On remarquera d'ailleurs que l'imagerie Ultimate est la plus couramment utilisée par Marvel en termes de communication, sans être labellisée comme telle, histoire de ne pas brouiller les pistes. Ainsi, nombre de «lunchboxes» (des boîtes en métal dans lesquelles les écoliers mettent leur déjeuner), de plaques de motivation (des plaques murales comportant une image d'un super-héros accompagnée de la mention d'une vertu principale de ce dernier, comme "Courage" pour Wolverine. Ne nous demandez pas...), de logos pour téléphones portables mais aussi le jeu vidéo X-Men Legends (et sa suite) utilisent l'esthétique Ultimate, qui réussit ainsi son pari de redynamisation des icônes marvelliennes.

Le scénario des deux séries phares que sont Ultimate Spider-Man et Ultimate X-Men est respectivement confié à deux étoiles montantes de la maison des idées : Brian Michael Bendis et Mark Millar. Si le premier choisit une narration « décompressée », prenant tout son temps pour poser les jalons de la vie du tisseur, le second opte au contraire pour une rafale de « gros coups », utilisant grosse cartouche sur grosse cartouche. Au point que, cinq ans plus tard, même si « UXM » compte vingt numéros de moins que son homologue arachnéen, la question de son essoufflement se pose bien davantage...

dans cette version beaucoup moins tmorée que dans l'univers Marvel classique.
Ci-dessus : Rogue et Gambit. Un couple mythique des Uncanny X-Men qui n'en est pas vraiment un dans Ultimate X-Men

Un autre point du « contrat de lecture » Ultimate est en effet que ce reboot s'effectuera tout de même dans une certaine continuité, puisque personnages et story-arcs sont tirés du Marvelverse classique. Astuce qui, en plus de fournir nombre de trames narratives aux auteurs, permettra aussi de capter les vieux de la vieille que ces «variations» amuseront. Pour tous ceux qui connaissent l'original, la ligne Ultimate est une relecture des grandes sagas de leur enfance. Mais Mark Millar (comme ceux qui prendront le relai par la suite) a choisi de gaver les nostalgiques de madeleines, épuisant en six numéros des concepts qui durèrent des années en leurs temps. Le premier story-arc, « *The Tomorrrow people* », est assez éloquent à cet égard : l'histoire commence in medias res, sous le feu des Sentinelles. Les X-Men sont déjà constitués et, même si nous avons le droit à quelques flash-backs de «recrutement», le rassemblement de l'équipe est traité très rapidement, une écriture finalement assez proche des comics «à l'ancienne» qui ne s'embarrassaient guère d'origines trop élaborées. Mais dans le cadre «relecture» inhérent à la ligne Ultimate, cette écriture est à double tranchant : si elle confère un rythme indéniable à l'ensemble, elle consomme aussi le carburant que sont les storylines originelles à vitesse grand V... D'où le risque de panne !

Ajoutez à cela que, au sein des titres Ultimate, la «logique TPB» (chaque épisode n'est rien qu'un morceau d'une histoire destinée à être compréhensible une fois rassemblée dans un album-ndlr) semble prévaloir encore plus que dans l'univers traditionnel. Au vu du concept de base, c'est finalement assez logique : le but étant d'aller chercher un nouveau public, il paraît cohérent de lui proposer des histoires « simples », auto-suffisantes et disponibles ailleurs que dans les comic-shops, ces antres obscures. Mais cela exclut aussi les multiples renvois d'un story-arc à l'autre, les retours et résurrections à répétition, trop peu compréhensibles si l'on n'a pas le référent. Cela empêche surtout de lancer des pistes pour construire des aventures dans la durée, et autre joyeusetés qui firent le succès d'un Chris Claremont sur Uncanny X-Men pendant plus de 20 ans... Et lui permettaient de tenir dans le temps. Là, les histoires se suivent et ne se ressemblent pas, d'où le risque de surchauffe. Par ailleurs, l'exercice peut finir par lasser le lectorat si le mimétisme avec l'original était poussé trop loin. Heureusement, la situation est loin d'être désespérée et bon nombre de choses ont été ou peuvent être entreprises...

Si, dans les premiers temps, l'univers Ultimate a été la propriété quasi-exclusive de ses co-fondateurs, Ultimate X-Men#46 a marqué une petite révolution en intronisant Brian K. Vaughan comme scénariste. Largement coopté par Bendis et Millar, le père de Y the Last Man apporte un vent de fraîcheur et surtout, semble avoir mieux anticipé le problème d'épuisement potentiel. Il tente d'y remédier par plusieurs moyens :

a) Aérer un peu la série : entre deux storylines importants, Vaughan n'hésite pas à distiller des épisodes un peu « gratuits ». Ces derniers lui permettent d'approfondir les personnages existants, à l'instar de Charles Xavier dans le #58 (« *A hard lesson* »), ou de prendre le temps d'en introduire de nouveaux. Il procède ainsi dans « *Shock and Awe* », une histoire en deux numéros (les #59-60) dont le seul élément novateur est Lady Deathstrike, ce qui lui permet de développer tranquillement les relations entre Wolverine et Storm. Cette technique, que Bendis utilise volontiers dans Ultimate Spider-Man, permet au titre de respirer un peu et, rétrospectivement, donne plus d'importance aux « gros story-arcs », mieux mis en valeur quand ils ne se suivent pas.

b) Penser dans la durée : en raison de la « logique TPB » précédemment énoncée, Mark Millar avait souvent tendance, comme cela se fait au cinéma, à tuer les adversaires des X-Men à la fin de l'histoire qui leur était dédiée. De fait, en dehors de Magneto, bien peu ont eu le droit à un retour, que les fans les aient aimés ou non. Pour le moment, la continuité « interne » à la série est sans doute ce qui lui fait le plus défaut. Ainsi, s'il est évident que nous aurons le droit, tôt ou tard (qui a dit « *Pour le numéro 100* » ???) à la célèbre saga du Phénix entraînant la mort de Jean Grey. Mais pour le moment, l'éventualité de voir cette histoire arriver est assez mal gérée. Au centre de « *Hellfire and Brimstone* », la manifestation des pouvoirs de l'oiseau de feu et l'incapacité de Jean Grey à les maîtriser n'ont eu droit qu'à une simple allusion dans « *Blockbuster* » (UXM #34-39). Il serait dommage que, le moment venu, ladite saga arrive comme un cheveu sur la soupe. Sans renier le mode d'écriture inhérent aux futurs TPB, ici parfaitement justifié, il est un peu dommage de ne pas consacrer, de temps à autre, une page, ou même une bulle, à lancer des pistes pour le futur (au hasard et en vrac : que font Gambit et Rogue pendant ce temps ? Quid du Phénix, donc ? Le Club des Damnés est-il vraiment moribond ? etc...). Sur ce point, Vaughan ne semble pas différer de ses camarades et privilégie la mise en place « à tiroirs » utilisée jusqu'ici. Et si ce zapping d'une saga à l'autre était un peu la marque de fabrique des UXM jusqu'alors, gare à ce que ça ne se retourne pas contre la série : elle a maintenant un peu plus de consistance, autant l'assumer jusqu'au bout, comme le fait Bendis sur Ultimate Spider-Man.

c) Utiliser différemment les personnages : rendons à Cesar ce qui lui appartient, Brian K.Vaughan n'est pas le seul à l'avoir fait : les premiers épisodes nous présentent ainsi une Jean Grey garce à l'envi, à des années-lumières de la jeune femme prude que nous connaissions dans l'univers Marvel classique. C'est sans doute une des meilleures méthodes pour éviter à Ultimate X-Men de devenir une pâle copie de ses aînés. Qui plus est, traiter différemment les mutants d'un univers à l'autre permet de jouer à fond le « jeu des différences », car la question demeure toujours : dans quelle mesure le « naturel » reviendra-t-il au galop ? Le personnage qui incarne le mieux cela est sans nul doute Emma Frost. Introduite par Bendis dans la saga « *New Mutants* » (#40-45), elle est présentée comme une sorte d'idéaliste, bien plus que Charles Xavier, un peu en butte à la dure réalité des relations humano-mutantes. Intégré à l'équipe au terme du story-arc, on ne peut évidemment pas s'empêcher de se

demander si le personnage est ce qu'il semble être ou si le Club des Damnés (présent dans *«Hellfire and Brimstone»* - L'Ultimate X-Men #21-25) se cache derrière tout ça. Plus récemment, Longshot a fait une entrée remarquée. Et son personnage n'a plus rien du grand enfant un peu maladroit qu'il était dans Uncanny X-Men, ce qui ne le rend que plus intéressant à (re)lire... Si certains piliers de l'équipe (Cyclops, Wolverine, Xavier) sont difficiles à recentre, il est toujours souhaitable de libérer les autres du carcan de leurs « versions originales ». C'est ce genre d'initiatives qui donnera de la force à Ultimate X-Men sur la durée, qui fait qu'on y reviendra pour autre chose que voir à quelle sauce ils ont cuisiné tel ou tel story-arc mythique. Et encore, si ces efforts sont louables, ils mériteraient d'être accentués pour donner une véritable saveur originale à la série, ce que réussit très bien Millar sur The Ultimates. Le couple que forment la Guêpe et Captain America, par exemple, a une incidence directe sur le déroulement des évènements, et explore une piste véritablement inédite. Et, quelque part, il n'en faut pas moins, sinon l'exercice risque de se réduire rapidement à un "jeu des 7 erreurs" par rapport à la version originale. Poussée au bout d'elle-même, cette logique de "redistribution des rôles" voudrait qu'apparaissent par la suite des personnages exclusifs, n'existants que dans cet univers. Qui vivra verra ..

d) Explorer la "voie Millar". D'une certaine façon, les Ultimate X-Men ont peut-être un peu trop ménagé la chevre et le chou, que sont Bendis et Millar. Les deux ont en effet abordé l'exercice Ultimate de manière assez différente : le premier ayant choisi la voie de la fidélité là où le second semble voir la chose comme un gigantesque défouloir. L'une des grandes forces des Ultimates est, paradoxalement, qu'ils ne sont pas les "Ultimate Avengers", en dépit des apparences, ayant radicalement affranchi le fond de sa série de l'original. Millar peut tout se permettre, sans être prisonnier d'un canevas écrit il y a des décennies. Et il n'hésite pas à abuser de cette liberté. À la relecture des premiers story-arcs des Ultimate X-Men, on sent bien que le titre lui a servi de marchepied vers l'esprit qui allait devenir celui des Ultimates : faire coucher Jean Grey avec Wolvie d'entrée de jeu, quel scénariste des Uncanny X-Men n'en a pas rêvé ? Dans un autre registre, son Charles Xavier paraissait beaucoup plus manipulateur. Millar insinuait que le télépathe avait un agenda politique précis, semblant bien décidé à imposer ses idées d'une manière ou d'une autre. Or, depuis Ultimate War, ce genre de pistes semble avoir été totalement abandonné (on remarquera d'ailleurs que ce crossover marquait déjà une certaine dilution du titre puisqu'il constituait la résolution d'un arc entamé dans Ultimate X-Men, ravalant ce dernier au rang de tie-in). Bendis ayant repris le titre par la suite (*« Blockbuster »* puis *« New Mutants »*), il l'a tiré vers sa conception de l'univers Ultimate, ramenant un tas de personnages de l'univers classique, sous le poids desquels semblent croupir les idées très originales initiées par Millar. Néanmoins, il va bien falloir choisir un jour entre fidélité et défouloir. Vaughan, à cet égard, s'est plutôt posé en disciple de Bendis. Attendons maintenant de voir ce que va faire Robert Kirkman, dont l'écriture sur Marvel Team-Up rappelle parfois Millar...

On le voit, la situation est très loin d'être désespérée. Si nous n'avons mentionné ici que la continuité interne du titre, il faut également rappeler qu'il a pour lui d'être très bien intégré au reste de l'univers Ultimate, lequel peut également être une source d'histoires originales, déconnectées de toute « version originale ». En revanche, si la situation semble gérable pour l'instant, à beaucoup plus long terme se posera la question de la viabilité du concept Ultimate. En effet, lorsque des séries comme Ultimate Spidey ou Ultimate X-Men auront atteint le n°150, en quoi resteront-elles plus facilement accessibles au novice que leurs ainées, si ce n'est grâce à un vernis plus moderne, plus cinématographique ? « L'écriture TPB » reste une réponse, mais la base de lectorat restera t-elle fidèle à cette narration très versatile ? Finalement, c'est à la force du poignet que les UXM devront conquérir leur durabilité, en restant suffisamment bons pour que personne n'ait l'idée de rebooter l'univers Ultimate, bouclant ainsi la boucle. Beaucoup d'interrogations, une seule réponse : « see ya in the funny books ! »

Antoine Maurel

INTERVIEW ■ BRANDON PETERSON
ULTIMATE
GEEK

BRANCHEZ-LE ET IL MARCHE ! BRANDON PETERSON EST BAVARD. MAIS ON NE S'ENNUIE PAS UNE SECONDE EN SA COMPAGNIE, SA MOTIVATION ET SON AMOUR DES COMICS SONT COMMUNICATIFS. APRÈS AVOIR ÉTÉ UN DES PILIERS DE CROSSGEN COMICS JUSQU'À SA DISPARITION, IL EST REVENU CHEZ MARVEL AVEC DE PRESTIGIEUX PROJETS SOUS LE BRAS. À L'HEURE OÙ IL ENTAME UNE COLLABORATION AVEC WARREN ELLIS SUR ULTIMATE EXTINCTION, IL NOUS LIVRE SA VISION DU MONDE DES COMICS ET REVENDIQUE PLEINEMENT SON STATUT DE "GEEK".

REPÈRES

> Base d'opération :
Tampa, Floride

> Ses séries phares :
- X-Factor (Marvel)
- Uncanny X-Men (Marvel)
- Codename : Strykeforce#1 (Top Cow)
- Arcanum (Top Cow)
- X-Men (Marvel)
- Glory#0 (Awesome)
- Magneto Rex (Marvel)
- Astonishing X-Men v.2 Marvel)
- Mystic (Crossgen)
- Chimera (Crossgen)
- Ultimate X-Men (Marvel)
- Strange (Marvel)
- Witchblade#92 (Top Cow)
- Ultimate Extinction Marvel)

Depuis votre retour chez Marvel, en 2004, vous avez été lié à quelques projets Marvel "hors continuité" comme Ultimate X-Men, Strange et Ultimate Extinction. Vous avez demandé ces titres ou c'est uniquement ce que Marvel vous a proposé ?

Ultimate X-Men a été le premier projet que j'ai fait pour Marvel après avoir quitté Crossgen. On me l'a proposé comme une sorte de "premier contact", avant que je puisse passer à des projets plus prestigieux. Je connais Joe depuis des années. Il m'a demandé si j'étais un fan de Dr Strange. Je lui ai dit "*Oui, c'est un de mes personnages favoris depuis des années.*" J. Michael Straczynski écrivait son **Dr Strange** à ce moment-là et Joe m'a dit : "*Le temps qu'il finisse de l'écrire, on peut te proposer de faire quatre épisodes d'Ultimate X-Men et tu enchaîneras sur Dr Strange. Ainsi, les lecteurs pourront se réhabituer à ton style.*" Si vous ne bossez pas pour les "big two", Marvel et DC, c'est comme si vous disparaissiez de la surface de la Terre, pour certains lecteurs. C'est horrible, mais c'est vrai. C'est un peu ce qui est arrivé à Crossgen. Ici, de nombreux lecteurs et comic-shops ne veulent pas donner leurs chances à ce qui n'est pas issu des deux grosses compagnies de comics. Même pour Image ou Dark Horse, c'est un problème. Vous savez, les gens sont devenus très frileux. Ils ne veulent pas être déçus. Avec toutes les boîtes de comics qui ont disparu ces derniers temps, ils ne veulent plus se risquer à prendre des comics auprès de nouvelles compagnies. Le marché est très conservateur. C'est quelque chose dont j'avais clairement conscience en revenant chez Marve . Joe n'a pas mis longtemps à récupérer des gens comme moi qui venaient de Crossgen quand ça a mal tourné. Il se trouvait en Floride le lendemain de l'annonce des premiers licenciements à Crossgen. Je crois que c'était pour le tournage du Punisher. Je me rappelle qu'il a reçu, un à un dans un café, vingt à trente personnes. Il a essayé de voir qui il pouvait reprendre. Si vous regardez Marvel maintenant, vous y trouverez de nombreux ex-Crossgen ! (rires)

Vous avez réalisé la mini-série Strange. Avez-vous apprécié la manière qu'a eu J. Michael Straczynski de traiter le personnage ?

Pour être 100 % honnête, la série s'est avérée très différente de ce à quoi je m'attendais. J'ai toujours été un grand fan de Dr Strange, de la période Paul Smith, de Jackson Guice. Je m'attendais à dessiner des combats de magie, des scènes d'action, pas une redite de l'origine du personnage. Le plus gros problème est que JMS avait une assistante sur ce titre. J'aime beaucoup ce que JMS a fait par ailleurs, mais je pense que l'histoire met trop de temps à décoller. Il ne touche pas à la magie avant l'épisode #4 ! J'espérais une série rythmée et on a eu un veau !

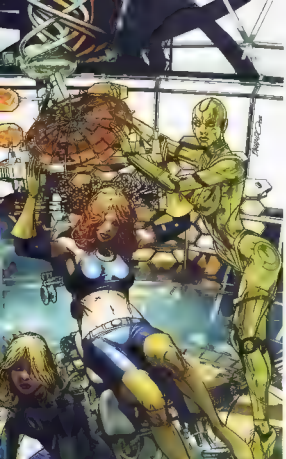
Vous ne pensez pas que c'était fait exprès ? Après tout, aujourd'hui toutes les mini-séries s'éternisent sur six ou sept numéros pour satisfaire le marché des TPB...

C'est quelque chose auquel j'ai pensé, oui. Avant mon départ pour Crossgen, les scénaristes n'avaient pas tant de latitude, le marché des TPB était balbutiant, je n'étais pas habitué. Donc, oui, ça m'a fait bizarre de travailler comme cela. Sur **Ultimate X-Men,** pour le coup, Brian K.Vaughan n'a pas du tout travaillé comme ça. Il a gardé l'esprit soap opera, bourré de dialogues percutants avec un rythme rapide. C'est une méthode de travail que j'ai évoquée avec Joe après **Strange**. Je lui ai demandé de faire quelque chose plus proche d'**Ultimate X-Men** que de **Strange**. Aujourd'hui, le marché est gouverné par les scénaristes. Quand j'ai commencé, il n'y en avait que pour les dessinateurs. Ils dictaient le storytelling et après, les scénaristes devaient s'arranger pour caser les dialogues où il restait de la place. Chez Crossgen, on travaillait en équipe, donc aucun des deux aspects ne prenait le dessus. En revenant chez Marvel, j'étais au courant du changement de régime, mais le vivre, c'est autre chose. C'est surprenant, il s'agit d'une autre approche du travail. En même temps, je crois qu'on était allé trop loin dans la starisation des dessinateurs. C'est un juste retour de balancier.

Les artistes que nous avons interviewés récemment avaient l'air de regretter qu'on aille aussi loin dans le retour vers l'hégémonie des scénaristes...

Je crois que le public d'aujourd'hui pense que les auteurs sont là pour longtemps et pas les dessinateurs. Regardez la formation d'Image, il n'y avait aucun scénariste. Aujourd'hui, on regarde les Bendis, Geoff Johns, Straczynski. Mais on reviendra à quelque chose de plus équilibré. Un jour, les gens diront : "*Hey, attendez une minute, pourquoi est-ce que j'achèterais une histoire en douze parties alors que vous pouvez me la raconter en trois !*" Les gens commencent à redemander de l'action. Les auteurs ne sont pas des tyrans, mais ils sont à la barre, c'est sûr. Et ils ont la longévité pour eux. Un artiste passe plus de temps qu'un auteur sur une page, c'est une évidence. Donc il est moins régulier et il faut faire appel à des artistes suppléants... C'est pour maintenir un rythme mensuel sans sacrifier la qualité. Vous trouverez toujours des gens pour jouer les nostalgiques, mais je trouve que les comics d'aujourd'hui sont meilleurs que jamais, graphiquement parlant. Je l'admets sans fard, je ne pourrais jamais avoir du boulot aujourd'hui avec la qualité de ce que je produisais au début de ma carrière. À l'époque, les gens achetaient les comics parce qu'ils étaient disponibles. Aujourd'hui, il faut un talent immense pour survivre au marché. C'est devenu très dur, très compétitif, avec de nombreux talents. Regardez une série comme Invincible de Robert Kirkman. Ce type est fou et brillant. Son comic est excellent. Il a failli tout arrêter parce que ça ne se vendait pas. Et un jour, Marvel l'engage pour Marvel Team up et les ventes d'invincible commencent à décoller. C'est ce que je vous disais tout à l'heure. Si on est ni Marvel, ni DC, les gens ne nous voient plus. Ils ont tellement peur d'aimer une série qui peut disparaître pour diverses raisons! Les lecteurs en ont aussi marre de ces séries qui sortent en retard, voire pas du tout. Dans 90 % des cas, quand une série est en retard, c'est de la faute de l'artiste. Je suis un artiste et je vous le dis franco !

Vous avez été directeur artistique de Crossgen et donc recruté/révélé de nombreux talents qui font les beaux jours de Marvel



aujourd'hui. Desquels êtes-vous le plus fier ?

En toute franchise, tous ceux qui sont passés chez Crossgen en sont ressortis meilleurs. Il y a quelques artistes débutants qui m'ont littéralement soufflé : Josh Middleton par exemple. Steve McNiven également. Il est aujourd hui une des superstars de Marvel. Et il y a aussi Andrea DiVito. Mais en réalité, ceux qui m'ont le plus surpris sont ceux qui étaient dans le business depuis longtemps. On les avait presque oubliés. Et leur passage chez Crossgen les a transfigurés ! Greg Land par exemple. L'environnement de Crossgen lui a permis de devenir la star qu'il est aujourd'hui. Mais regardez Paul Pelletier. Je ne croyais pas en lui au début, mais il m'a complètement bluffé. Il est ultra rapide et très professionnel. Même les gars qui étaient dans les comics depuis plus longtemps que moi comme Butch Guice, Scot Eaton ou Steve Epting... Crossgen leur a permis de se réinventer. La plupart de ces gens n'avaient jamais bossé en dehors de chez eux. Le système Crossgen qui permettait à tous les acteurs d'un même comic-book de bosser ensemble a agit positivement sur tout le monde. Steve McNiven est considéré comme un petit nouveau, mais en réalité, il n'a pas loin de 40 ans. Il enseignait le dessin dans une école élémentaire quand on l'a recruté. Il est plus vieux que moi ! Il avait un job tranquille, mais on lui a donné une chance. C'est une de ces situations, je vous jure, pour lesquelles Crossgen était la bonne solution. Je tire mon chapeau à Mark Alessi pour cela. De l'extérieur, on avait l'impression que c'était le cauchemar. Mais à l'intérieur, tout le monde bossait. On n'était jamais en retard. Je suis content d'avoir eu la chance de vivre ça. J'ai été le premier artiste engagé là-bas, et j'y suis resté jusqu'à ce qu'ils me demandent de partir. Après avoir lancé les premières séries, je suis devenu directeur artistique, puis j'ai évolué sur les développements en rapport avec Hollywood, la télé et les jeux vidéo. J'ai même été promu vice-président à un certain moment. Quand ça a commencé à se dégrader, Mark m'a simplement dit : *"Nous restructurons, ton poste va être supprimé. Je sais de combien tu as besoin pour vivre, mais je ne peux plus te l'offrir."* À ce moment précis, un tiers de la compagnie a été liquidé.

En haut : Ultimate Extinction#4 mettant en vedette Jane Storm, Jean Grey et Ultimate Vision.
Ci-dessus : Strange dans la mini-série consacrée au bon docteur spécialiste des arts mystiques.

Est-ce que l'expérience Crossgen vous a causé des difficultés professionnellement ou même financièrement ?

NON ! (rires) Pas du tout. C'est le plus drôle. Je suis sorti de là avec beaucoup plus d'argent qu'en y rentrant. Chez Crossgen, j'ai bossé comme un porc ! Il y avait tellement de boulot que si je ne mangeais ou ne dormais pas, c'est que j'étais au bureau. Je n'avais le temps de rien. Et Mark me payait vraiment bien. Donc en sortant de là, j'avais du temps pour dépenser mon argent... Enfin ! (rires) Professionnellement, je n'ai récolté que du respect de la part des gens de l'industrie. Et une immense expérience. Pour la première fois de ma vie, je n'étais plus un simple artiste, j'étais aussi un éditeur. Quand il fallait gérer les freelances, réclamer des pages à des artistes en retard, c'était moi qui m'y collait. Quand ils ne répondaient pas au téléphone, je savais qu'ils étaient en retard parce que c'était ce que je faisais quand j'étais moi-même artiste freelance. J'ai tellement appris concernant le business des comics chez Crossgen. Je ne remercierais jamais assez Mark de m'avoir permis d'aller au-delà du simple boulot de dessinateur. Je suis bien plus responsable aujourd'hui, parce que je sais comment ça fonctionne. Vous savez, les artistes ont un certain ego. Je n'étais pas quelqu'un avec qui il était facile de travailler avant d'aller chez Crossgen. Si je faisais équipe avec un encreur et un coloriste qui ne me plaisaient pas, j'allais voir l'éditeur pour lui faire un scandale au mépris du travail des autres. J'ai appris la diplomatie. Chez Crossgen, j'étais de l'autre côté de la barrière : j'ai reçu les plaintes des créateurs et on m'a raconté des conneries inimaginables. Je me rappelle que chez Top Cow, je travaillais sous les ordres de David Wohl. J'étais sans arrêt à lui dire : *"Je veux ceci, je veux cela, j'ai besoin de ça..."* Il écoutait patiemment tous mes petits problèmes qui me semblaient plus importants que tout, mais qui étaient dérisoires. Et un jour, je me suis retrouvé dans la position de David et en écoutant un des artistes, je me suis dit : *"Oh mon Dieu... C'est moi ! J'ai été comme ça."* Je suis retourné voir David des années après et je lui ai dit : *"Je suis tellement désolé."* Il m'a regardé bizarrement en se disant : *"Mais qu'est-ce qu'il me raconte celui-là ?"* (rires) J'étais perdu de lui avoir fait subir tout ça. Il fallait que je m'excuse de ma jeunesse. Il a ri.

Un certain nombre d'ex-Crossgen sont restés en Floride. Vous vous voyez toujours ?

Plus autant qu'avant. On se voit toujours de temps en temps. La première année on se voyait tous les jours, on en ressentait le besoin. Mais aujourd'hui, pratiquement tout le monde est passé à autre chose.

Vous faisiez des soirées Crossgen Bashing ?

Et bien non, au risque de vous décevoir. Les gens n'avaient pas de problèmes entre eux. Ils étaient sérieusement déçus par le marché. Pas par la compagnie. Évidemment, certaines personnes qui dirigeaient la boîte ont déçu, mais dites-vous que nous n'avons jamais eu de conflit social ou de grève chez Crossgen. Quand on embauchait un artiste, on faisait passer des entretiens. Un type me plaisait, je disais à Mark Alessi : *"Okay, il est bon on le prend !"* Il me retorquait *"Non. On doit savoir qui est cette personne d'abord. Je préférerais prendre quelqu'un avec des aptitudes moyennes mais un comportement exemplaire, que quelqu'un d'excellent mais qui se comporte mal avec les autres. Parce qu'il peut améliorer son style, mais si c'est un abruti, il le restera."* Il avait raison.

Je me rappelle que les premiers temps, vous disiez que ça marchait à la baguette !

Oui, d'une certaine manière. Parce que Mark ne comprenait pas comment les créatifs fonctionnent. Il était très corporate, très rigoriste. Certains n'ont jamais pu s'adapter au système. Mark Waid par exemple, qui n'est pas resté longtemps. Il ne pouvait pas supporter l'autorité. Je n'avais rien contre lui. Mais à la fin, il prenait tout à rebrousse-poil. C'est drôle, parce qu'on parle tout le temps de la liberté des artistes, etc... Mais ce n'était pas si terrible. Il fallait s'accl'mater, mais on travaillait bien.

Avec Chimera, un de vos tous derniers projets pour Crossgen, vous avez expérimenté quelques nouvelles techniques de colorisation, avec un peu de 3D. Vous avez tourné le dos à ce style ou vous comptez vous y remettre ?

C'est marrant que vous mentionnez cela. En fait, dans **Ultimate Extinction**, je fais à nouveau usage de ce style mêlant 3D et 2D. Chimera était un projet expérimental pour moi. Je voulais savoir si je

pouvais gérer des projets de A à Z. Mais cela me prenait deux mois et demi par épisode à réaliser. Parce que je n'avais pas que ça à faire. En arrivant chez Marvel, Joe était très intéressé par ce style. Mais il comprenait que je n'allais pas pouvoir assurer un mensuel dans ces conditions. Je fais donc le dessin et l'encrage moi-même et un coloriste, Justin Ponsor, encore un ex de Crossgen, m'épaule pour ajouter la 3D et les couleurs. Il vient ici à mon studio, on travaille ou on dîne ensemble. Un expérimente, on s'améliore au fil des pages. Et Justin va au-delà de mes espérances. Il est vraiment excellent. J'utilise l'ordinateur de façon intensive pour enrichir le contenu de mes planches. Mais je fais encore la couleur moi-même pour certaines couvertures. J'en ai fait une pour Ultimate Vision par exemple, avec un look très Metropolis (de Fritz Lang-ndlr). Vous verrez que dans **Ultimate Extinction**, j'ai ajouté de nouvelles choses, comme des lignes de traits façon manga.

Vous êtes toujours intéressé pour travailler à l'européenne et, pourquoi pas, à l'avenir, publier un album cartonné ici ?

Oh oui ! Je discute beaucoup avec les éditeurs européens. Je ne peux rien révéler, mais j'adore les comics européens. Vous savez, j'ai commencé à apprendre à faire tout tout seul parce que j'ai eu des opportunités d'apprendre. Chez Top Cow, j'ai appris l'encrage avec un vétéran qui allait prendre sa retraite. J'ai aussi cotoyé des coloristes immensément talentueux comme Steve Firchow, Richard Isanove ou Brian Haberlin. C'est aussi une des raisons pour lesquelles Crossgen était intéressé par mes services. Parce que j'avais une expérience de tous les aspects de la création d'un comic. Rappelez-vous que quand les comics ont commencé il y a soixante-dix ans, il n'y avait qu'un seul artiste aux commandes. C'est quand ils ont voulu sortir plus de titres en même temps et plus vite, qu'ils se sont partagés le travail. Je suis impressionné par les artistes qui font tout eux-mêmes. Quand je faisais Chimera, je ne regardais que des comics européens. Je suis un gros fan d'Alfred Beltran par exemple. Mais le marché américain n'est pas encore prêt pour accepter des albums à l'européenne.

Pourtant les choses changent, regardez le succès des TPB dans les librairies !

Vous avez raison. Pour des raisons historiques, les studios sont très attachés aux comics mensuels, mais le mouvement est lancé et il y aura de plus en plus d'albums et de romans graphiques à l'avenir. Les mangas participent beaucoup à ce changement d'ailleurs. Pour le moment, le marché direct des comic-shops est vital aux Etats-Unis et s'il devait lui arriver malheur, ce serait une catastrophe. Mais c'est un fait, nous allons vers un plus grand nombre d'albums et de projets originaux destinés en priorité aux librairies. Et ce n'est pas plus mal pour les comic-shops non plus, parce que si un de leurs clients a loupé un épisode d'une série, il est directement orienté sur les TPB. Je vous le résumerais en une phrase : c'est une époque glorieuse pour les geeks ! (rires). Je suis un Geek ! Je l'admets ouvertement. J'aime les comics, les jeux vidéo, le Seigneur des Anneaux... Les blockbusters de fantasy et de SF. Et si vous regardez la télé, il y a de plus en plus de jeux vidéo, de comics partout, etc... Il fut un temps où on était un peu à l'écart quand on jouait aux jeux vidéo. Aujourd'hui, il y en a partout ! L'entertainment est devenu la norme, pas l'exception. Alors, c'est vrai, les comics ne bénéficient pas de l'exposition médiatique des films adaptés de personnages de comics, mais cela va s'arranger. Je prends souvent l'avion pour aller dans les conventions et j'emporte toujours une pile de comics avec moi. Quand j'ai un mensuel souple entre les mains, on me regarde comme si j'étais un attardé mental. Par contre, quand je tiens un TPB, personne n'y trouve rien à redire. On se dit : "Oh, c'est un livre ! C'est un roman." Cela n'arrivera jamais en Europe parce que même les mensuels de comics en Europe sont de meilleure qualité que nos comics aux Etats-Unis. La présentation est la clé de tout. Quand je croise des gens et que je leur dis que je dessine des comics, ils me disent : "Mmm... *Vous avez l'air normal pourtant.* " Et c'est exactement ça. Nous sommes normaux ! Je ne suis pas comme le fan de comics caricatural des Simpson ! (nres)

Avec toute votre expérience aujourd'hui, vous ne seriez pas tenté par l'auto-publication, créer votre propre label ?

Je suis TRÈS intéressé par l'auto-publication. Marvel me traite bien et je n'ai pas envie de les quitter. Je parle souvent de cela avec Frank Cho qui fait les deux : il bosse pour Marvel et a ses activités d'un autre côté. Vous pouvez en être sûr, j'ai les connaissances, les moyens financiers et l'enthousiasme. Je suis un "vétéran" maintenant. Je n'ai plus rien à prouver. Je finirai par le faire de toute façon. Je connais plein de gens qui bossent dans le cinéma ou les jeux vidéo et qui nous envient. Ils rêvent de bosser dans es comics, parce qu'on a une liberté absolue. On peut réellement exprimer son talent. Dans les autres industries, on n'est qu'un petit rouage d'une grosse machine. Dans les comics, ce n'est que la vision d'une seule personne, c'est unique. Si vous avez un ordinateur et photoshop, vous pouvez faire un comic-book tout seul. Et regardez le web. J'ai d'ailleurs un site que je n'ai pas mis à jour depuis quelques semaines...

Vous voulez dire quelques mois !

Ok, ok... J'ai eu du boulot (rires). Le problème, c'est que Marvel ne voulait pas que je publie des planches de mon travail avant eux. Je n'ai pas voulu interférer avec leur politique de communication. Mais regardez Frank Cho, il ne s'embarrasse pas de détails ! Il poste tout le temps ses nouvelles illustrations. Et sur une série comme **Shanna**, ça a été une des décisions les plus malignes qu'il ait pu prendre.

Vous parlez des scènes de nudité dans la série ?

Absolument ! Au départ, on lui avait commandé une série pour adultes avec une liberté totale au niveau du nu. Mais alors qu'il avait réalisé la moitié de la mini-série, ils ont changé d'avis et lui ont demandé de mettre des bikinis à Shanna. Alors Frank a mis les planches sur Internet pour que les lecteurs puissent voir à quoi aurait ressemblé la série dans sa forme initiale. Et il s'est passé un truc. Les gens ont commencé à en parler et la série s'est bien vendue grâce à cette polémique involontaire. Du coup, Marvel va sortir une édition non-censurée. Ils ont admis que Frank avait eu raison sur ce coup. Tout le monde s'est passionné pour **Shanna**, alors que personne n'en avait rien à faire deux mois avant. Je ne sais comment, mais tout ce que Frank fait, semble lui porter chance.

Dans Ultimate Extinction, votre Gah-Lak-Tus (Galactus) est très... Surprenant !

Quand vous lirez la série, vous comprendrez. À la base, notre Galactus n'est pas un type géant dans un costume mauve. L.'s'agit d'un être purement organique. C'est un peu comme les Borgs dans **Star Trek**.

Des insectes ? Une entité collective ?

Exactement ! C'est comme des fourmis. Ils sont nombreux, arrivent par bataillons et contaminent avec un techno-virus. les planètes sur lesquelles ils débarquent. Les Gah-Lak-Tus n'ont pas d'intelligence propre mais une conscience collective. La question est, comment les superhéros de la Terre réagissent et triomphent là ou des systèmes solaires entiers ont écroué. Je vous le dis tout de suite, la solution n'est pas une arme imaginaire brandie par Reed Richards des Fantastiques. Ce n'est pas une menace que des poings peuvent arrêter. Il faudra une grande intelligence... Si vous êtes un fan de l'univers Ultimate Marvel, vous ne serez pas déçu.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Shan-nue ? Frank Cho a mis en scène son pote Brandon dans un des épisodes de Shanna, ici en version non-censurée. Ci-dessous : Chimera, le dernier projet de Brandon Peterson pour Crossgen.

WONDER WOMAN

LA GRÂCE DES DIEUX

WONDER WOMAN, TOUT LE MONDE CONNAÎT. SA RENOMMÉE DÉPASSE LARGEMENT LE CADRE DE LA BD. MAIS EN MÊME TEMPS, LE LECTORAT FRANÇAIS PEUT-IL VRAIMENT SE TARGUER DE LA CONNAÎTRE ALORS QUE SA PRÉSENCE EN VF A ÉTÉ QUASIMENT INEXISTANTE ? OUF, PANINI COMBLE LA LACUNE À PARTIR DE FIN FÉVRIER...

Wonder Woman. La reine des super-héroïnes. La plus reconnue en tout cas. Une icône des comic-books et des médias. Et pourtant. Pour autant qu'elle soit infiniment connue, qu'elle ait généré une série TV culte, qu'un projet de film soit en cours ou qu'elle fasse de fréquentes apparitions au sein de la Ligue des Justiciers, la "Femme Merveille" est un peu le parent pauvre des comics en France. Sur les 225 numéros réguliers que compte la série **Wonder Woman** moderne (le volume 2, qui s'arrête ces temps-ci aux USA pour mieux être relancé dans les mois à venir), moins de dix ont été traduits en France depuis 1987. Et encore ! La dernière tentative régulière, en 1997 (dans **Strange**), s'est soldée par l'escamotage peu révérencieux de la belle, en plein milieu d'une aventure dont la traduction n'a jamais été terminée. Ont fleuri quelques aventures ponctuelles, comme **Wonder Woman : Hiketeia** chez Semic ou l'album **Vérité Triomphante** d'Alex Ross, chez Soleil... Le précédent volume américain (1942-1986) de WW avait été importé de manière un peu plus conséquente, mais disséminé dans de nombreuses revues d'Arédit (**Hercule, Faucon Noir, Super Action...**), éditeur VF de la série dans les années 70. En clair, les éditeurs français ont globalement posé un lapin à la brune amazone... Dans ces conditions, la parution en librairie d'un épais **Big Book Wonder Woman volume 1** (qui reprend les premiers épisodes de Phil Jimenez sur la série) est un petit événement. Encore faut-il remettre tout ça dans le contexte.

LA RÉINVENTION DU MYTHE

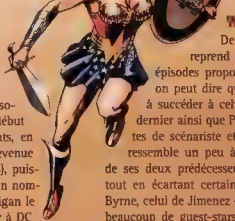
L'actuelle série **Wonder Woman** peut se découper en cinq grandes zones, qui correspondent à autant de règnes de créateurs différents. En 1987, c'est à George Perez (scénariste principal et dessinateur) qu'il incombe de redéfinir l'origine de l'héroïne, à la fois en la simplifiant et en renforçant ses liens mythologiques. Les Amazones sont présentées comme la réincarnation des âmes de toutes les femmes exploitées/humiliées par l'homme au cours de l'Histoire. Et Wonder Woman, alias Diana, fille de la reine des Amazones, n'apparaît plus pendant la seconde Guerre Mondiale, mais à l'époque contemporaine, afin d'empêcher un troisième conflit global. Tout en se

© DC comics Inc

débattant dans divers tournois et défis de dieux (un élément déjà présent dans la série depuis les années 40), Wonder Woman doit régulièrement prouver sa valeur par un certain nombre de joutes, sous peine de perdre son titre au profit d'une autre amazone. Enfin, la troisième dimension explorée par Perez est plus humaine, symbolisée par Julia et Vanessa Kapatelis. Mais aussi par Mindi Mayer, publiciste vénale, prête à tous les compromis pour promouvoir l'image de sa cliente, Wonder Woman. Perez écrit la série jusqu'au #62 (1992) mais ne dessine que les 24 premiers numéros. D'une manière générale on peut dire que les trois premières années forment les scripts les plus inspirés de Perez, tandis qu'un essoufflement se fait sentir par la suite. Pour le scénariste qui lui succède, c'est l'inverse.

LA NOUVELLE WONDER WOMAN

William Messner-Loebs arrive sur la série en cherchant un peu sa voie. À défaut d'un dessinateur régulier pour le contenu, les couvertures de Brian Bolland instaurent un certain ton pour l'ensemble du run de Messner-Loebs. Le scénariste ne trouve son rythme qu'au #90 (sept. 1994), avec l'idée d'une nouvelle joute d'amazones où, cette fois, Diana perd et se trouve remplacée au bénéfice d'une nouvelle Wonder Woman blonde, Artémis. L'idée (déjà appliquée dans Wonder Woman vol.1 #250, en 1978), permet à Messner-Loebs de trouver une direction sur le long terme, rehaussée par la présence régulière du dessinateur Mike Deodato, qui impose un look spécifique. Wonder Woman, malmenée au niveau des ventes depuis que Perez avait cessé de la dessiner, redevient objet d'attention et la côte des premiers épisodes Messner-Loebs/Deodato s'envole. Mais Deodato décide de partir chez Marvel dessiner les Vengeurs (voir Comic Box vol.2 #2). Le temps est venu de trouver un nouveau chevalier à la belle...



SÉVÈREMENT BYRNÉE

Au #101, commence le règne du scénariste/dessinateur John Byrne, la partie sans doute la plus connue du lectorat français puisque quelques épisodes seront publiés dans Strange. Le début du run n'est pas des plus intéressants, en ce qui concerne vraiment Diana (redevenue Wonder Woman à la place d'Artemis), puisque l'auteur importe surtout un certain nombre de guest-stars (les New Gods, Etrigan le Démon), manière pour lui de montrer à DC qu'il saurait les gérer si on les lui confiait aussi (ce qui sera d'ailleurs le cas plus tard). Wonder Woman fait la connaissance de deux nouvelles amies, Helena Sandsmark et sa fille Cassandra, qui viennent essentiellement remplacer les Kapatelis en tant qu'entourage de Wonder Woman. Cassandra ne tarde pas à devenir la seconde Wonder Girl, auxiliaire officielle de Diana. DC aime tellement le personnage (et son potentiel commercial) qu'elle est vite absorbée , contre l'avis de Byrne, dans une autre série (Young Justice), où elle deviendra rapidement la Wonder Girl qu'on retrouve de nos jours dans la série Teen Titans.

Le véritable intérêt du run de Byrne se révèle à travers ses six derniers épisodes. Il ramène certaines facettes du personnage, perdues de vue depuis les années 80. Puisque Perez en avait fait un personnage contemporain, toute l'histoire de WW pendant la seconde Guerre Mondiale, ainsi que son affiliation à la Justice Society, étaient passées à la trappe. Byrne explique que c'est Hyppolita, la mère de Diana, qui a tenu ce rôle. Il explique aussi la nature de la toute première Wonder Girl des années 60 (devenue, adulte, Troia dans les Titans), étant donné que plusieurs épisodes se contredisaient. Troia serait torturée par Dark Angel, une entité la forçant à vivre plusieurs existences simultanées afin de la faire souffrir. Puis John Byrne s'en va au #136 de la série... Suivent un ensemble d'épisodes servis par des scénaristes de talents mais qui, soit restent trop peu de temps (Christopher Priest au #137-138, Mark Millar au #153, Brian K. Vaughan au #160-161), soit ne vont pas au fond des choses (Erik Luke au #139-152 et #156-159), malgré quelques idées intéressantes.

Un peu à l'instar de ce que faisait auparavant Brian Bolland, la seule linéarité est apportée par les (superbes) couvertures de Adam Hughes, qui dresse le portrait d'une sculpturale Wonder Woman...

WONDER FAN

De fait, quand Phil Jimenez reprend la série à partir du #165 (les épisodes proposés ces temps-ci par Panini), on peut dire que c'est le premier grand run à succéder à celui de John Byrne. Comme ce dernier ainsi que Perez, Jimenez cumule les postes de scénariste et dessinateur. Et son scénario ressemble un peu à une substantifique synthèse de ses deux prédécesseurs, additionnant les qualités tout en écartant certains défauts. Comme le run de Byrne, celui de Jimenez commence, dans la forme, par beaucoup de guest-stars. Dans ce cas, néanmoins, il ne s'agit pas de passer un casting pour d'autres séries sur lesquelles Jimenez lorgnerait, mais bien d'établir la

Ci-dessous: Après Bolland, Wonder Woman a eu droit aux couvertures d'Adam Hughes puis de J.G. Jones

place de Wonder Woman et de sa famille d'alliées par rapport à Batman, Superman et leurs propres auxiliaires. Quand, au fond, on sait que Jimenez est un ami et fan invétéré de Perez qui a su malgré tout garder sa spécificité, on n'est guère surpris.

Globalement, c'est la galaxie Wonder Woman qu'il fait grandir, en lui taillant sur mesure, une galerie d'ennemis hauts en couleurs (quitte à aller les rechercher dans le Golden Age), en continuant le travail de ses pairs sur Troia ou Artemis et (shocking) en trouvant un boy-friend à Diana. Jimenez finit son passage sur la série dans une sorte de feu d'artifice (au #188), amenant dans la continuité moderne certains éléments de designs qui n'avaient jusque-là existés que dans la série TV des années 70. Hélas, on traverse ensuite une nouvelle période de transition, un storyarc signé Simonson/Ordway essentiellement destiné à défaire certains aspects du run de Jimenez pour remettre le compteur à zéro...

LA FIN DE L'INNOCENCE

Le dernier chapitre digne d'intérêt dans l'histoire de l'Amazone, celui écrit par Greg Rucka, privilégie d'abord l'aspect mythologique. L'auteur introduit une nouvelle dimension en modernisant les dieux grecs qui veillent ou manigancent autour de Wonder Woman. Elle est représentée comme l'ambassadrice des Amazones aux USA. L'approche n'est pas sans évoquer à un certain niveau, ce qu'a fait Christopher Priest sur **Black Panther** (il y a même un nouvel assistant recruté qui fait un peu figure, en plus sérieux, d'Everett Ross, l'agent de sécurité de Black Panther).

Enfin, comme Perez en son temps, Rucka s'intéresse à l'aspect humain en jetant un regard plutôt pessimiste sur la société de consommation, où le marketing (personnifié par l'industrielle Veronica Cale) l'emporte souvent sur l'éthique. Les idéaux parfaits de Diana se heurtent à la dure réalité consumériste et il ne suffit pas d'être juste et pure pour gagner. Quand elle publie un livre de conseils philosophiques pour aider les gens, la "populace" lui tombe dessus. Le run de Rucka, c'est un peu la fin de l'innocence. Une fin voulue, programmée par l'auteur afin d'introduire une touche grandissante de désespoir et qui positionne alors Wonder Woman dans un rôle plus martial en vue de son implication dans **Omac Project**

AMAZONA, SUPREMA, DIANA ET M. BYRNE, HISTOIRE D'UNE PARTOUZE CRÉATIVE

En mars 1940 (**Planet Comics #3**), paraît Amazona The Mighty Woman, fugitive création de Wilson Locke (scénario) et Courtney Thomason (dessins). L'héroïne est présentée comme issue d'une communauté cachée dans le grand Nord. Comme tous ses semblables, elle est douée d'une grande force et endurance, tout en démontrant une mentalité de guerrière. Quand Amazona fait la connaissance d'un américain qui s'est égaré près de son peuple, elle en tombe amoureuse et décide de l'accompagner aux USA. Ce sera la seule apparition d'Amazona, Fiction House (l'éditeur de **Planet Comics**) ne lui donnant pas de suite. Pourtant, les bases du scénario de **Wonder Woman** y semblent déjà présentes...

En octobre de la même année, le psychologue William Marston (l'inventeur du polygraphe, ancêtre du détecteur de mensonges), accorde une interview au journal **Family Circle**, où il vante les mérites des comics. Qu'un psy aille dans ce sens, est chose suffisamment rare pour que DC Comics s'y intéresse et lui propose de collaborer à leur titre. Dans les mois qui suivent, Marston et l'éditeur planchent sur leur projet commun. Le premier script, en février 1941, est titré « Suprema, The Wonder Woman », faisant carrément écho à « Amazona The Mighty Woman ». Mais l'éditeur Sheldon Mayer demande encore quelques modifications, à commencer par un changement de nom. Suprema est rebaptisée simplement Wonder Woman (ou Diana, dans le civil) et DC suggère un nom de plume à Marston : Charles Moulton. Il s'agit de l'empêcher de revendiquer en son nom propre l'idée du personnage en cas de litige (!)...

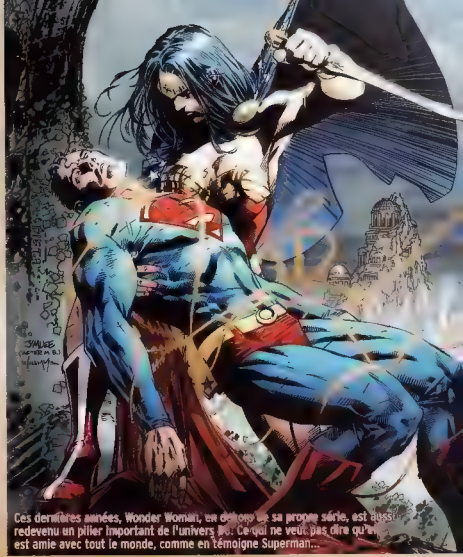
Si Amazona est la base, Marston/Moulton y apporte ses propres valeurs ajoutées en s'appuyant sur deux assistantes. La première est logiquement sa femme, Elizabeth Marston (avocate et rédactrice, elle avait participé à des ouvrages comme l'**Encyclopedia Britannica** ou a encore milité pour les droits des femmes). La seconde est moins courante, il s'agit de... L'autre femme du psychologue ! Une certaine Olive Byrne (sans lien avec John Byrne), journaliste et ancienne élève de Marston, qui vit en ménage avec eux (l'homme eut des enfants

et Infinite Crisis. Une fin aussi pour dix-neuf ans de publication de Wonder Woman vol.2.

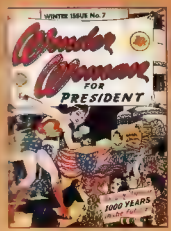
LES MERVEILLES DE DEMAIN...

Ce n'est pas que DC se désintéresse de l'Amazone. Au contraire, l'effet conjugué de quelques crossovers et de l'arrivée de Rags Morales (Identity Crisis), comme dessinateur semi-régulier ont doublé les ventes. L'interruption de la série n'est qu'une prise d'élan pour mieux aller de l'avant. Avec Terry Dodson (Spider-Man/Black Cat, Marvel Knight Spider-Man chez Marvel, Songes aux Humanos) aux graphismes et un changement de scénariste, Wonder Woman vol.3 sera sans doute à 2006 ce que Green Lantern : Rebirth avait été au héros émeraude en 2005. Et après ? Les rumeurs autour d'un nouveau titre All-Star Wonder Woman sont persistantes. D'autre part, un certain Joss Whedon prépare dans son coin un film consacré à l'héroïne (même si aucune date n'a encore été déterminée pour le tournage) qui, quelle que soit la qualité du résultat final, devrait continuer de pousser Diana sous les spotlights. Paradoxalement, alors que les scénarii récents la projettent dans des situations catastrophiques, l'avenir de Wonder Woman s'annonce radieux... Et la bonne nouvelle, c'est que si ce premier Big Book Wonder Woman de Panini rencontre son public, le lectorat français pourra cette fois accompagner cette nouvelle ère...

Xavier Fournier



Ces dernières années, Wonder Woman, en dehors de sa propre série, est aussi redevenu un pilier important de l'univers DC. Ce qui ne veut pas dire qu'elle est amie avec tout le monde, comme en témoigne Superman...



avec chacune de ses deux compagnes). Elle roule aussi pour son compagnon en l'interviewant à l'occasion. C'est elle qui avait rédigé l'article de Family Circle en 1940 et elle en écrivit encore un autre (dans la même revue) en 1942. Tout en cachant ses liens amoureux avec William Marston, elle relate comment l'auteur a basé sa création sur elle. Olive Byrne a un cursus hors du commun. Elle eut pour tante Margaret Sanger, féministe acharnée du début du XX[e] siècle, qui fonda la revue Woman Rebel, milita activement pour la contraception et créa le premier centre de planning familial des USA. Cette pionnière (par ailleurs maîtresse d'H.G Wells), fut un véritable modèle pour sa nièce. Olive Byrne est, dit-on, l'image vivante de Diana, princesse des Amazones (Moulton avoue la surnommer «ma petite Wonder Woman ») et de plus, elle a pris l'habitude de porter depuis plusieurs années deux bracelets d'origine indienne qui inspireront à Marston les bracelets pare-balles de l'héroïne. À la mort de Will Marston, en 1947, Elizabeth et Olive, comme deux amazones, continuèrent d'élever

> "WONDER WOMAN (ET LA TENDANCE MÂLE À ACCEPTER LE POUVOIR FÉMININ DE L'AMOUR QU'ELLE REPRÉSENTE) INDIQUE QU'UN PREMIER PAS PSYCHOLOGIQUE A ÉTÉ FRANCHIT. LES GARÇONS, JEUNES ET MOINSJEUNES, ASSOUVISSENT LEURS SOUHAITS PAR LA LECTURE DE COMICS. S'ILS RAFFOLENT DE WONDER WOMAN, CELA VEUT DIRE QU'ILS S'INTÉRESSENT À UNE FILLE BELLE ET EXCITANTE, QUI SERAIT PLUS FORTE QU'EUX."
>
> *Dr. William M. Marston, interviewé par Olive Byrne pour Family Circle, 1942*

en communauté les enfants qu'elles avaient eu de lui... Si Fredric Wertham (grand inquisiteur des comics dans les années 50), avait eu la moindre idée de ces relations polygames, lui qui déjà, en les ignorant, accusait Wonder Woman de contenir de nombreux sous-entendus sexuels, il aurait sans doute fait une attaque...

X.F

(1) Des litiges possibles existaient sans doute déjà. Mat Sherman, fréquent collaborateur de DC, raconte aujourd'hui comment, avant Marston, il avait proposé une héroïne nommée Wonder Woman une brune en costume patriotique. DC aurait préféré donner l'idée de Sherman à Marston. Là où l'histoire de Sherman semble avoir des zones d'ombres, c'est quand il dessine de nos jours sa WW et affirme que, si les deux WW se ressemblent, ça ne peut pas être lui qui a copié. D'après lui, apprenant que DC l'aurait spolié, il aurait pris soin de ne lire aucun épisode de la WW publié. Sherman aurait traversé le 20ème siècle en travaillant dans les comics, sans jamais tomber sur un dessin de Wonder Woman ou sur les bandes annonces du feuilleton télévisé ? Difficile à croire...

LOU'S DOES NOT ENJOY THE PROSPECT OF BEING EXAMINED BY A LIE DETECTOR.
DON'T LIE WHEN I STOP THE TEST, OKAY? I'LL ASK QUESTIONS, AND YOU JUST ANSWER 'YES' OR 'NO'.
THANK YOU, DOCTOR. I'M GLAD YOU'RE HERE TO HELP.
EVE, AS OFFICE OWNER AND BOARD MEMBER, I'M REQUIRED TO ASK YOU A FEW QUESTIONS...
A MAN, SO SEE KA, ME WANT'S THAT EVELOVE.
WHEN'S THE LAST TIME YOU SPOKE TO MR. MARSTON?
NO, NO, TELL HIM I GOT IT!
WHEN'S THE LAST TIME YOU SAW MR. MARSTON?
HE SAYS YOU'RE TYING HIS HANDS SO HE CAN'T DO HIS JOB.
I HAVEN'T GOT A CLUE, I TELL YOU!
I'M SORRY, MR. MARSTON, BUT I'M GOING TO HAVE TO ASK YOU TO LEAVE.
I'LL BE OUTSIDE IF YOU NEED ME.
I FEEL GUILTY ABOUT THIS. SHOULD I GO TELL HIM?
NO, I'LL DO IT.
WHAT'S WRONG, MARSTON?

À gauche: Wonder Woman pour Présidente ! Cette couverture classique devint le symbole du mouvement féministe américain dans les années 70.
Ci-contre: Le Dr Marston utilise dans son histoire sa propre invention, le détecteur de mensonges.

LES COMICS À L'ÈRE DIGITALE

IL Y A DIX ANS, L'IDÉE MÊME DE LIRE DES COMICS NON IMPRIMÉS SUR DU BON VIEUX PAPIER TENAIT DE L'HÉRÉSIE PURE ET SIMPLE. DEPUIS, L'EAU À COULÉ SOUS LES PONTS ET LES PROFESSIONNELS SONT AUJOURD'HUI PRÊTS À ACCEPTER LE "PORTAGE" DE LEURS ŒUVRES SUR ÉCRAN. APRÈS QUELQUES EXPÉRIENCES PLUS OU MOINS ABOUTIES, UNE VÉRITABLE STRATÉGIE EST EN TRAIN DE SE METTRE EN PLACE. DANS UN PAYS COMME LA CORÉE, LES WEBCOMICS PÈSENT MÊME 43 MILLIONS DE DOLLARS. UN TEL EXEMPLE NE POUVAIT QUE SUSCITER DES VOCATIONS EN OCCIDENT. ANALYSE.

Qui pourrait se passer du web de nos jours ? Le grand monde des éditeurs de comics le savent et utilisent abondamment le réseau des réseaux à des fins promotionnelles. Mais transformer ce média sur lequel le gratuit règne en maître en vecteur de diffusion rentable, reste un challenge que peu de compagnies proposant des contenus de loisirs ont réussi à faire.

Arrivé très tôt sur le marché, Crossgen Comics avait fait du web une de ses cibles prioritaires lors de son lancement en 2000. Très vite, l'éditeur avait proposé un service baptisé sobrement "Comics on the Web". Jusqu'alors, les expériences de webcomics étaient avant tout le fait d'amateurs téméraires. Un des plus anciens promoteurs de ce type de comics, Charlie Parker, par exemple, commence son webcomic Underground Argon Zark, dès 1995.

Un peu plus tard, quelques-uns des plus grands éditeurs de comics se mettent à leur tour à publier leurs propres webcomics. Marvel, DC, Dark Horse, Image, Crossgen, Top Cow, Oni Press, Slave Labor Graphics, Viper Comics, Devil's Due, Boom Studios, Radical Publishing, Humanoids, Virgin Comics, Zuda Comics, Archaia Studio Press, Aspen MLT, Arcana Studio, Ape Entertainment, Moonstone, Red 5 Comics, Image Comics, Bongo Comics, Archie Comics, Viz Media, Tokyopop, Del Rey Manga, Yen Press, Vertical Inc., Kodansha Comics, Udon Entertainment, Seven Seas Entertainment, Dark Horse Manga, Digital Manga Publishing, Aurora Publishing, Sentai Filmworks, Media Blasters, Funimation, Bandai Entertainment, Geneon Entertainment, Nozomi Entertainment, Right Stuf International, Central Park Media, Go Comi

...ème Web, une série de geek pour les geeks, pas ? ...t publier chez Image Comics avec un certain succès. Brandon Peterson, qui est par ailleurs fan de webcomics, compère l'impact de ces expérimentations sur l'industrie : *"Dans les comics sur papier, il faut un talent incroyable. Alors qu'un "nobody" sans une once de talent, mais très malin, peut faire un web-comic. Mais c'est encore plus dur de faire de l'argent avec l " (rires).* D'ailleurs, très peu de créateurs issus des webcomics parviennent à s'imposer dans l'industrie classique. Cela étant, avec une audience pareille, difficile de rester inactif face à ce potentiel de lecteurs énorme que représente le web. Et si, en fin de compte, le salut des comics non-imprimés résidait pas dans le contenu mais le contenant ?

L'EFFET "PSPOD"

Le petit baladeur numérique d'Apple, l'Ipod, s'est écoulé à 42 millions d'exemplaires depuis sa création en 2001 et a littéralement créé le marché des baladeurs à disques durs. Après la musique, les livres audio et le contenu vidéo, il ne faisait aucun doute que les comics allaient débarquer tôt ou tard sur ce créneau. Une fois encore, l'impulsion n'est pas venue des Etats-Unis mais d'Asie. En 2005, la PSP (Playstation Portable) de Sony est venu titiller Apple sur ce marché avec un outil multimédia complet et fort attractif. En plus de jouer, on peut faire de nombreuses choses avec la PSP, comme regarder un film ou lire un e-book (un livre au format électronique). Des utilisateurs avertis ont donc publié des petits utilitaires sur le web pour expliquer aux novices comment ouvrir et profiter de ses BD favorites sur la console de Sony. En quelques semaines, on ne parlait plus que des Webmangas et Webcomics. Une fois de plus, l'industrie trouve ses réflexes conservateurs et pointe du doigt ce qu'elle appelle du "piratage". En effet, quiconque scanne ses comics, les convertit au format adéquat (le PDF la plupart du temps) et les diffuse lui-même, est passible d'amendes notables pour contrefaçon. Mais la nature ayant horreur du vide, les éditeurs de contenus, comme les constructeurs, ont bien perçu leur intérêt à réagir rapidement.

Apple, qui a pris le train en marche, a mis à profit son expérience de la vente directe de contenu à travers sa plateforme Itunes Music Store. En Octobre 2005, le constructeur a livré son premier Ipod vidéo, équipé d'un lecteur capable de lire des films et... Des comics.

Premiers à s'engouffrer dans cette brèche, 12gaugecomics et Clickwheel, deux sociétés proposant depuis quelques semaines des webcomics. Chacune des deux compagnies a une stratégie bien à elle. 12gaugecomics propose, via le module podcast (rebaptisé comicast) du site Itunes, de s'abonner à une série, Body Bags. Chaque semaine, un nouvel épisode est disponible et téléchargé automatiquement. Cette expérimentation est le fait d'un collectif d'artistes emmenés par Brian Stelfreeze et Jason Pearson (le créateur de Body Bags), des créateurs farouchement épris d'indépendance (voir des comics tels The Ride, VF chez Delcourt). Réalisés par la société VidioTVisioN dans le même esprit que les comics sur le web de Crossgen, ils n'ont pas d'autre but que d'être les pionniers d'une nouvelle ère pour la diffusion de contenus comics à destination du grand public. D'ailleurs, même s'il est fortement lié au site d'Apple, le comicast de Body Bags peut également être lu sur une PSP et même sur un ordinateur de bureau. Citons également l'initiative du lettriste indépendant Dave Lanphear qui s'est associé à des industriels pour lancer pspcmx.com, une plateforme de téléchargement à destination des ... PSP qui propose quelques comics indépendants (Lion, Tigers et Bears, Legacy...) découpés en épisodes. Les gros éditeurs ne sont pas en reste, à l'instar de Marvel qui tente à nouveau sa chance depuis quelques mois avec les Digital Comics (sept titres au choix pour le moment). Joe Quesada, patron de Marvel, ...a affirme avoir compris que si pour les gens de sa génération (les plus de 40 ans), les comics se lisent sur papier et pas ailleurs, la perception est bien différente en ce qui concerne les lecteurs plus jeunes. En effet, le succès des mangas auprès d'un public plus jeune et l'impossibilité pour Marvel et les autres éditeurs de comics américains de toucher ce public, l'ont amené à admettre qu'il fallait tenter l'expérience. Certes, les Digital Comics de Marvel ne sont officiellement pas destinés à être lus sur PSP (ou iPod) mais des logiciels en libre téléchargement sur le web (comics_reader) permettent de convertir les ... au format le plus adapté à votre baladeur.

Pour le moment, ... demeurent gratuits. Que cherchent-on les éditeurs de comics ? Du trafic essentiellement, qui pourra le cas échéant, permettre de la vente d'espace publicitaire. Et un moyen de se faire de la publicité à peu de frais. L'éditeur de Manga Seven Seas, un des pionniers du portage Manga sur PSP, a annoncé avoir eu plus de 72 000 téléchargements en cinq jours lors de la mise à disposition de ses séries. Un nombre qui fait rêver tous les éditeurs de comics indépendants et même les autres. La fièvre PSP/IPod est telle, que tous les médias offrent désormais du contenu à télécharger. On a vu par exemple le magazine masculin FHM proposer des photos de pin-up en bikini pour la PSP (évidemment, la fréquentation du site a pulvérisé son record). Et ce ne pourrait être qu'un début. Lors du dernier salon de l'électronique de Las Vegas (le CES), Sony a présenté un prototype de lecteur de livres électroniques (e-books), à E-Ink, qui ne fatigue pas les yeux et permet de stocker des milliers d'ouvrages. Et quand on apprend en primeur que des peintures des comics comme Frank Miller, des jeux vidéo, comme Hideo Kojima (Metal Gear Solid) s'associent en ce moment pour créer des comics sur PSP, je doute ... d'une nouvelle ère ?

En haut : Clickwheel qui propose des webépisodes de comics indépendants.
Ci-dessus ...

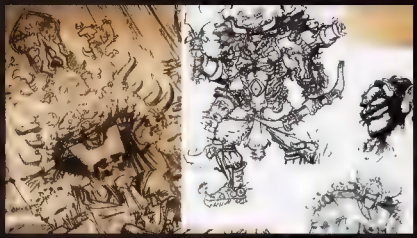
VIRGIN MET DU KARMA DANS LES COMICS

LE NOUVEL ARRIVÉ PARMI LES ÉDITEURS DE COMICS EST LOIN D'ÊTRE UN INCONNU. L'EMPIRE VIRGIN, APRÈS S'ÊTRE INTÉRESSÉ À LA MUSIQUE, AUX TRANSPORTS, À LA TÉLÉPHONIE ET AUX NAVETTES SPATIALES, ANNONCE POUR L'ÉTÉ 2006 LES DÉBUTS DE VIRGIN COMICS.

Richard Branson, le richissime fondateur de Virgin, est coutumier des nouveaux défis. Début 2005, il a annoncé la fondation de deux nouvelles filiales, Virgin Comics et Virgin Animation. La nouvelle a été diversement appréciée par le milieu américain. Ce dernier est en effet habitué à la création d'un nouveau label tous les semestres, rarement suivi d'un effet quelconque (Narwain, qui annonçait un lancement international, y compris en France, pour l'automne 2005, peine à produire quelques titres américains, difficilement trouvables). Certains ont fait un rapprochement avec le défunt Crossgen, également sur le caprice d'un richissime fondateur. Mais Virgin, c'est une autre paire de manches. D'abord, la multinationale et ses diverses branches disposent de leur propre réseau de diffusion. De plus, elle se donne clairement les moyens de ses ambitions, en affectant plus de 14 millions d'euros de budget à ce pôle comics/animation. Virgin Comics n'est clairement pas parti pour jouer dans la cour des petits...

JOHN WOO EN POLE POSITION

Virgin Comics se découpera en trois gammes distinctes. Director's Cut sera consacrée à des comics écrits par des cinéastes et le premier nom annoncé donne une idée du niveau visé. C'est en effet le réalisateur John Woo qui essuiera les



Deepak Chopra écrit son propre projet, basé sur la vie de Bouddha et les premiers projets annoncés de Virgin Comics (Ramayan Reborn, Snake Woman et Devi...) sont très de nature très mystique. Reste à voir ce qu'amènera John Woo.

...de la création, avec un creator-owned de son ... L'objectif de la collection Maverick semble moins défini pour l'instant (il y est question de talents à la fois neufs et confirmés, venus de tous les horizons), mais c'est surtout la troisième, Shakti, qui personnifiera le label au début : elle publiera en effet principalement du matériel créé en Inde. Là réside d'ailleurs toute la stratégie transversale qui distingue Virgin Comics des autres labels. Prophétisant qu'après les mangas du Japon et les manwhas des coréens, la prochaine tendance viendra de l'Inde et d'autres pays voisins, Virgin a été chercher de l'inspiration là-bas...

DE BOLLYWOOD À HOLLYWOOD

Bâtie autour de Gotham Entertainment Group, grand groupe de presse indien dirigé par Sharad Devarajan,

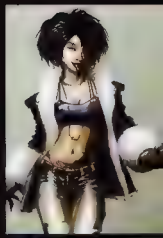
qui traduit déjà dans le pays pratiquement tout ce qui se fait en comics américains, Virgin vise à la fois le marché occidental, mais aussi les millions de jeunes lecteurs indiens. D'où une logique économique complètement bouleversée : là-bas, les comics se vendent tellement bien que certains TPB regroupant une quarantaine d'épisodes américains s'y vendent pour l'équivalent de moins de deux euros. Le pari de Virgin, c'est de penser que l'Inde deviendra bientôt, comme pour le cinéma, l'un des premiers marchés au monde. Il semble acquis que certains projets publiés dans le cadre de la ligne Shakti seront sans doute culturellement hermétiques (reportez-vous au Spider-Man : India déjà produit par Sharad Devarajan). D'autres, cependant, sont d'une nature hybride et parleront sans doute plus facilement aux lecteurs occidentaux.

Outre Gotham Entertainment Group, les autres partenaires de Branson dans cette entreprise, sont hauts en couleurs. À commencer par Deepak Chopra, une sorte de gourou d'Hollywood, maître à penser du show-biz qui donne des cours de méditation et de yoga, et dont les livres d'enseignements se sont déjà vendus à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires à travers le monde. Son fils, appelé de manière prémonitoire Gotham, est lui aussi partie prenante dans le projet. On trouve également dans le tour de table, le pakistanais Shekhar Kapur. Acteur, puis réalisateur à succès à Bollywood, Kapur s'est taillé une réputation internationale à la fin des années 90 (en particulier avec son film Elizabeth, nominé sept fois aux Oscars). Chopra et Kapur, à eux seuls, ont le bras long et un carnet d'adresses qui garantit d'autres curiosités que John Woo parmi les futures signatures du label.

LES RÈGLES DU JEU BOUSCULÉES

Aux USA, Virgin Comics ne va bien sûr pas tout remettre en cause. Virgin doté de son propre réseau, il y a peu de chances que ses patrons se contentent d'être diffusés par Diamond, le distributeur traditionnel de Marvel et DC. Virgin Comics se retrouvera sans doute dans la même position que Archie Comics et Tokyopop. Archie, étant resté fidèle au marché des kiosques, écoule en moyenne 80 000 exemplaires de ses meilleurs titres (soit presque autant que Uncanny X-Men), mais moins de 3 000 par le biais de Diamond. Tokyopop, qui s'est spécialisé dans des produits inspirés de mangas diffusés en librairie, vend également des centaines de milliers d'exemplaires sans que cela ne transparaisse sur les classements de Diamond. Il faudra donc attendre quelques temps avant de savoir si Virgin Comics affichera également ce profil. La firme ne devrait pas beaucoup bousculer l'ordre établi en terme de ventes traditionnelles, tant les produits promis sont différents (bien que le format, lui, sera comparable aux comics habituels, avec des épisodes de 22 pages). Par ailleurs, il ne suffit pas d'avoir des noms connus dans le cinéma pour vendre automatiquement des centaines de milliers d'exemplaires (Burlyman, le label des frères Wachowski, n'a qu'un succès d'estime pour l'instant, malgré la qualité de ses comics). Par contre, Virgin pourrait bien gêner la stratégie de DC et de Marvel qui, depuis quelques temps, ont pris l'habitude d'essayer d'attirer l'attention des médias en annonçant des projets écrits par des réalisateurs ou des scénaristes venus du cinéma... Avec Virgin Comics, la concurrence ne se jouera sans doute pas sur le terrain des ventes mais elle pourrait bien mettre la pression en ce qui concerne les recrutements de personnalités et déboucher sur une guerre des chasseurs de tête... Rendez-vous en été 2006, avec la sortie des quatre premiers titres, pour voir ce que tout cela vaut....

Zemo



BLACK IS BEAUTIFUL?

TORNADE, DES X-MEN, EST LA VEDETTE D'UNE NOUVELLE MINI-SÉRIE CONTANT SES AMOURETTES AVEC LA PANTHÈRE NOIRE. LA PRÉSENCE DE LUKE CAGE AU SEIN DES NOUVEAUX VENGEURS RENDINEXORABLE LA POSSIBILITÉ D'UNE SÉRIE À SON NOM. EN FACE, CHEZ DC, JOHN STEWART, LE GREEN LANTERN NOIR, PROFITE D'UNE LONGUE PÉRIODE D'EXPOSITION DANS JLA. ET PUIS IL Y A SPAWN, DONT LE VISAGE MÉCONNAISSABLE FERAIT FACILEMENT OUBLIER QU'IL S'AGIT, LÀ AUSSI, D'UN HÉROS NOIR. ILS NE SONT PAS ASSEZ POUR QU'ON PARLE D'UNE VRAIE TENDANCE MAIS LES HÉROS NOIRS SONT VÉRITABLEMENT DE RETOUR AU PREMIER PLAN. ILS REPRENNENT LÉGITIMEMENT LEURS PLACES DANS LES COMICS. UN JUSTE RETOUR QUI EST LE RÉSULTAT D'UNE LUTTE AUSSI LONGUE QU'ACHARNÉE.

Cela fait un an que la série **Black Panther** a redémarré aux Etats-Unis (le premier volume a été traduit en Français il y a un plus d'un mois). Et le moins qu'on puisse en dire c'est que le mélange est curieux. Tout d'abord, une narration qui laisse le lecteur se demander si les nouvelles origines du personnage se déroulent dans le passé ou bien dans le présent. Ensuite, s'il y a tabula rasa (annulation de la continuité précédente) ou si la série s'inscrit vraiment dans la ligne de celles déjà consacrées au personnage dans le passé. Pour chaque lecteur qui aura compris une chose, un autre sera convaincu du contraire. Le débat fait rage. Et chez Marvel, on semble ne pas trop savoir sur quel pied danser, une scène prêchant une thèse tandis que l'autre va dans le sens contraire. Finalement, continuité ou pas, la seule manière de comprendre les six premiers épisodes de la **Panthère Noire**, est qu'ils constituent une parabole sur la colonisation. Le héros, roi du légendaire Wakanda, un petit pays d'Afrique, résiste à des forces personnifiant les puissances occidentales qui se sont partagées à un moment le continent africain. Batroc incarne la France. Le Chevalier Noir est à la fois l'anglais de service mais aussi, par analogie aux Croisés, associé à l'Eglise et à une certaine idée de guerre sainte. Puis, manquant de personnages pour que le parallèle soit complet, Reginald Hudlin transforme d'un coup de baguette magique Klaw (l'ennemi juré de la Panthère Noire) en belge et Radioactive Man (jusque-là chinois) en soviétique. Au-delà de l'exécution, que chaque lecteur jugera selon ses goûts, on peut se demander le pourquoi d'une telle ellipse. À plus forte raison, puisqu'elle vient finalement peu de temps après la mini-série **The Truth**, qui dénonçait elle aussi un certain passé trouble dans les relations blancs/noirs (en l'oc-

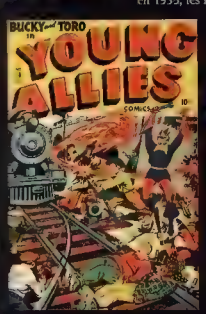
currence les expérimentations sur les soldats noirs pendant la Seconde Guerre mondiale), tout en prenant des libertés avec la continuité. En 2006, ces réactions sont-elles encore d'actualité avec des personnages qui, pour certains, ont presque 40 ans d'existence ? Pour ce qui est du fond, la réponse est oui, car ce n'est pas comme si on leur avait déjà donné la parole.

LES ENFANTS DE LOTHAR

C'est en 1934 que Lothar, le fidèle serviteur de Mandrake le magicien, pas encore qualifié d'ami, fait son apparition aux côtés de son maître. Lothar est avant tout un colosse musclé (un des hommes les plus forts du monde !), portant un fez sur son crâne chauve et avec (au début) des capacités mentales dignes d'un microcéphale, doté d'un langage d'analphabète. Cette représentation, qui peut paraître à bien des égards consternante, doit bien sûr être prise avec du recul. Mais il faut surtout bien voir que, malgré l'apparent racisme de ces premiers épisodes, Lee Falk, le scénariste initial de Mandrake, fut quand même l'un des rares auteurs à montrer un personnage secondaire noir dans un rôle positif (quand bien même bête) et identifié comme un partenaire utile. Ce n'est que dans les années 60, soit près de trente ans après sa création, que Lothar évolue vers un rôle moins caricatural, apprenant graduellement à parler correctement et à s'habiller de manière un peu moins primitive. Et il faut attendre encore vingt ans de plus, à la faveur du dessin animé Defenders of The Earth (qui réunissait Mandrake, Flash Gordon et le Fantôme) pour que Lothar apparaisse à part entière comme le quatrième membre du groupe. Mais en 1934, toute une éducation reste à faire : apprendre aux comics à respecter les "minorités visibles"...

Ci-dessus : Lothar, évoluant au fil des ans dans Mandrake le Magicien. Ci-dessous : Young Allies#18. Sur la plupart des couvertures, le seul personnage noir, Whitewash, apparaît toujours attaché, prêt à être secouru par Bucky. Vous avez dit caricatural ?

Cela ne veut pas dire que les cousins de Lothar étaient rares. Dès les premières publications du futur DC Comics, en 1935, les héros noirs se multiplient (Pincus, Sam The Porter, Gargantua...). Mais ce sont autant de portiers, de porteurs, d'hommes de main qui, s'ils ont parfois leurs propres aventures, passent pour des gens un peu simplets, en vertu des clichés de l'époque.



WHITE SPIRIT

En juin 1940, dans la seconde enquête du Spirit, Will Eisner crée celui qui va devenir le faire-valoir du héros blanc, son "sidekick" : Ebony White (d'abord un jeune noir chauffeur de taxi), devient par la suite le fidèle assistant du Spirit. Non sans paraître par moments un peu idiot. On peut d'ailleurs remarquer qu'avec le temps, Eisner insiste de plus en plus sur la jeunesse d'Ebony, au point que finalement la plupart des lecteurs oublient qu'il avait été chauffeur et ne le considèrent que comme un enfant à la charge du héros blanc, excusant d'une certaine manière sa naïveté. De plus en plus soucieux que le personnage ne soit interprété que comme un cliché raciste, Eisner envoie Ebony faire ses études loin du Spirit, le retirant quelques temps de la BD et le remplaçant par une suite d'assistants venus de diverses ethnies, notamment un jeune eskimo, Blubber. Les chances d'offenser des américains eskimos étaient sans doute moins grandes qu'en utilisant un jeune noir. Tout ça, bien sûr, est à replacer dans son contexte et il convient de rappeler qu'au même moment, en France, le tirailleur sénégalais décorant les boîtes de Banania est une véritable icône culturelle. Comme le dira lui-même Eisner en 1992, dans Spirit: The Origin Years#4: "Je ne vais pas défendre ça selon les termes d'aujourd'hui. Mais je sais que tout humour est une réflexion de son époque."

Les lecteurs de Marvel sont habitués à voir en la Panthère Noire le premier héros noir de la firme. En fait, en des temps moins éclairés, l'éditeur avait déjà créé Whitewash (à partir de Captain America#4, juin 1941). Ce membre des Young Allies (un peu l'équivalent avant l'heure des Jeunes Titans), co-équipier de Toro et Bucky, est une sorte de caricature raciale, un poil moins élégante que Ebony White. Rien que le nom, qu'on traduira approximativement par "Lave plus blanc" est déjà tout un programme. Forcément, Whitewash est le bouffon de la bande, le maladroit, tandis que les autres, blancs, ont tout le loisir de le reprendre sur ses erreurs. Le Whizzer, sorte de Flash de Marvel dans les années 40, a un faire-valoir noir (à partir de 1942) non moins glorieux : Slow-Motion Jones, un garçon qui clame bien haut que son super-pouvoir est d'être long à la détente. Là aussi, tout un programme. Et pourtant, cela n'empêche pas quelques premières perles d'espoir, comme World Finest Comics#17, chez DC, qui montre des soldats noirs risquer leurs vies sur le front (en France), et une fois revenus, constater que ce qui est leur pays d'origine leur refuse l'accès de certains cafés, ségrégation oblige. Une dénonciation du racisme assez atypique pour l'époque.

UN GHETTO POUR LA BD

Comme le reste de la presse américaine n'avait pas pour habitude d'être très éclairée sur ces questions, cela faisait longtemps (depuis le XIXe siècle en fait) que les afro-américains s'étaient vus obligés de publier leurs propres journaux. Dans l'après-guerre, ces groupes de presse "noirs" se tournent vers les comics. Puisqu'on ne leur donne pas de BD à laquelle leurs enfants pouvaient s'identifier, ils produisent alors la leur, créant par la même occasion une sorte de ségrégation des comics, avec d'un côté les comics pour la majorité blanche et de l'autre les "negro comics". Parmi ces revues pour lecteurs noirs, All-Negro Comics (1947), avec son titre explicite, ne contient bien évidemment que des héros noirs. On notera ainsi Lion Man qui, s'il est un héros de la jungle, est moins caricatural que Lothar. Peut-être même une sorte de chaînon manquant entre le compagnon de Mandrake et la Panthère Noire publié par la suite chez Marvel. Lion Man est en fait un scientifique employé par l'ONU pour surveiller une montagne afri-

CHRIS PRIEST, ACTEUR ACTIF DE LA TRANSITION

Il fut un temps où Christopher Priest s'appelait en fait Jim Owsley et signait des lettres de fans dans les revues de Black Panther (Marvel Premiere vol1 #52, février 1980). Quelques années plus tard, il est embauché chez Marvel comme scénariste (et plus tard également comme éditeur des titres de Spider-Man). Après quelques scripts de Conan il écrit une mini-série Falcon puis on lui confie la série Power Man & Iron Fist dont il reste longtemps le scénariste. Ce n'est que dans les années 90 qu'Owsley décide, pour des raisons personnelles, de changer de pseudonyme. En 1997, Christopher Priest a l'occasion de faire un pied de nez aux clichés qui ont jonché l'histoire des héros noirs en faisant, chez DC : la série Xero contant les aventures d'un agent secret noir qui se fait passer pour un blanc. Priest sera un auteur phare en matière de héros afro-américains pour la fin des années 90/début des années 2000 puisque très vite, on lui donne la tâche de s'occuper de Black Panther (la série précédant directement celle de Hudlin). La série dure alors 62 épisodes (1998-2003). Au #50, il réfléchit à un moyen d'ouvrir un peu le lectorat de Black Panther et remplace le héros habituel par un métisse de type caucasien que Priest envisageait comme un sosie de Vin Diesel. Peine perdue, l'artiste comprend mal ses indications et dessine un personnage noir pendant tout l'épisode. Priest ne s'en rend compte que trop tard. Son nouveau Black Panther reste du coup noir. Après la fin de la série, Priest lance une équipe de héros noirs dans The Crew. Mais la série est mal publicisée et s'arrête au #7. Marvel lui propose alors la série Captain America & The Falcon. Mais on lui demande bien vite de faire le ménage pour laisser le champ libre à a nouvelle série so o ce Cap et son approche du Falcon reste sans suite... Christopher Priest reste sans doute le scénariste qu' a le plus écrit d'aventures de héros noirs (même s'il serait réducteur de le limiter à cette spécialité) et il semble acquis que cette impasse ne sera que passagère.

caine réputée mystique, tel un Wakanda (royaume de la Panthère Noire) avant l'heure. Lion Man découvre que la montagne contient en fait un large filon d'uranium sur lequel il lui faut veiller, de peur que de mauvais pays s'en emparent pour faire des bombes atomiques. D'autres éditeurs (pas forcément des éditeurs noirs d'ailleurs), sentant qu'il y a un marché potentiel, vont emboîter le pas à All-Negro Comics. Suivent ainsi Negro Heroes, Negro Romances...

LA COULEUR DE LA CENSURE

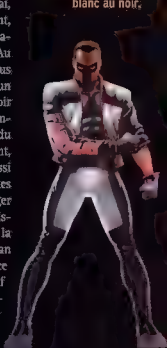
Cette ségrégation de la BD va durer plusieurs années et jouera même un rôle dans les rebondissements de la mise en place de Comics Code Authority, dans les années 50. À l'époque, la société EC Comics est déjà sous la surveillance zélée de la CCA (Comics Code Authority, organe d'autocensure imposé au milieu des éditeurs américains de BD), alors dirigée par un certain juge Murphy. Ce dernier trouve à redire sur pratiquement tous les aspects des parutions d'EC, mais la pomme de discorde vient sous l'apparition d'un personnage noir dans Weird Fantasy#18, en mars 1953. Dans cette histoire d'Al Feldstein et Joe Orlando, un astronaute en combinaison intégrale se pose sur une planète où vivent des robots oranges et des robots bleus. L'astronaute est venu leur proposer de faire partie d'une confédération intergalactique. Mais, se rendant compte que les robots d'une couleur oppriment les autres, l'émissaire se ravise et regagne son vaisseau. Il enlève son casque en regrettant que ce monde ne soit pas prêt. Le lecteur découvre alors que l'astronaute est noir, la parabole devenant évidente. Une finesse pas du tout au goût du juge Murphy, qui demande qu'on censure l'histoire avant parution. Forts de leurs bons droits, les gens d'EC Comics tiennent bon, menaçant de dénoncer le juge comme raciste. Murphy se ravise alors. Il demande quand même l'interdiction de l'histoire sous prétexte que, dans le dernier plan, on voit des gouttes de sueur sur la peau du héros noir et que cela peut sembler justement raciste ! Ulcérée, la firme EC Comics décide ce jour-là de couper les ponts avec la CCA et de ne plus lui soumettre ses séries, ce qui sera lourd de conséquences pour cet éditeur, le brouillant avec de nombreux diffuseurs et causant, à terme, sa perte.

Si bien que dans les mois qui suivent, on voit arriver (chez des éditeurs qui ne voulaient pas se brouiller avec la CCA) quelques héros noirs de substitution qui n'affichent pas leurs couleurs. Le Martian Manhunter (apparu en novembre 1955 dans Detective Comics#225) est à bien des égards un héros noir... Si ce n'est qu'il est vert. Passée cette apparente lapalissade, le Manhunter est visiblement dessiné avec des traits non-caucasiens (par opposition au Vision du Golden Age, vert comme Manhunter, mais pas dessiné avec certains traits proéminents), rompant avec le profil de dieu grec de Superman. Disons que le Manhunter est finalement le premier super-héros non blanc toléré chez DC. Dans le même esprit, DC créera bien plus tard Shadow Lass, une héroïne extra-terrestre à la peau bleue, membre de la Légion des Super-Héros et préfigurant en quelque sorte le look de Tornade.

UN PARFUM DE TERRE PROMISE

La fin de la ségrégation en Amérique, amorcée vers la fin des années 50, a ses premières retombées concrètes, même si tout n'est pas réglé. C'est donc sans problème notable que, chez Marvel, Stan Lee et Jack Kirby créent Black Panther (soit Panthère Noire ou même Panthernman selon les premiers traducteurs français) dans les pages de Fantastic Four vol.1#52 (juillet 1966). La Panthère Noire est le monarque d'un mystérieux pays africain, le Wakanda, établi autour d'une montagne dont le minéral, le vibranium, émet d'étranges radiations. Plus important, le Wakanda n'est pas montré comme un pays de sauvages idiots, quand les Quatre Fantastiques le visitent. Au contraire, la contrée est technologiquement bien plus en avance que les USA. Panthère Noire symbolise un tournant. Il devient alors le premier super-héros noir notable et ne tarde pas à être intégré en tant que membre régulier des Vengeurs. Il se peut que l'utilisation du héros ait souffert de l'émergence, au même moment, d'un mouvement activiste noir, se nommant lui aussi les Black Panthers (Marvel ira jusqu'à changer quelques temps le nom du héros en Léopard Noir, pour ménager les susceptibilités). D'autres personnages noirs apparaissent à leur tour dans des titres Marvel. Aujourd'hui, la présence de Joe Robertson dans Amazing Spider-Man peut sembler anodine mais en août 1967 (AMS #51), ce journaliste, bras droit de J. Jonah Jameson, plus positif et plus sage que son patron, occupant une position hiérarchique bien plus élevée que Peter Parker, fait grincer

Ci-dessus : Le Falcon, témoin que quelque chose a changé chez Marvel dans les années 70. En bas : Mr Terrific. Un héros des années 40 réinventé dans les années 90. Au passage, il passe du blanc au noir.



quelques dents... D'une certaine manière, l'apparition dans **Captain America #117** (Septembre 1969) du Falcon, faire-valoir du héros-titre, tout en étant très positive, est moins dérangeante pour certains conservateurs car elle ne remettait pas en cause une certaine idée hiérarchique.

LE TITAN OUBLIÉ

À cette époque, DC est très en retard sur le plan des personnages noirs, et le restera encore longtemps, si l'on pense au temps qu'il a fallu pour qu'un héros de couleur rejoigne vraiment les rangs de la JLA (pas avant les années 80), et elle poursuit dans sa politique de "substitution"... Ou d'obstruction : en 1969, Teen Titans vol.1#20 (premier script écrit par Marv Wolfman pour la série) est supposé voir l'apparition d'un nouveau personnage, destiné à terme à intégrer l'équipe. Son nom ? Jericho, qui aurait été le premier super-héros noir de la firme. L'épisode est une nouvelle parabole contre le racisme. Mais le Vice-Président de DC en personne intervient et annule la parution sans donner de raison. Toujours est-il que la version remaniée, une fois le personnage devenu un blanc nommé Joshua, ne pose plus de problème à la direction de la firme (même si l'histoire ne veut plus dire grand-chose). Wolfman devra attendre des années avant de pouvoir créer son héros noir, tandis que le nom de Jericho ne refera surface que bien plus tard, finalement utilisé par Wolfman pour un héros blanc...

En haut : Un épisode des FF montre la révolte de jeunes noirs, déguisés en Buckies (un surnom raciste dans les états du Sud). Ci-dessus : Lois Lane black, dans un comic-book biscornu sorti à la même époque.

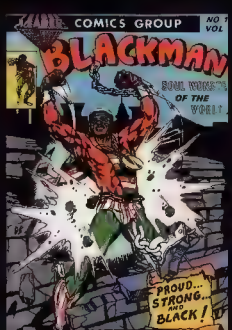
À gauche, un épisode de Green Lantern : "Les seules peaux dont tu ne t'es jamais occupé sont les noires". Un reproche qui, à travers le héros, touche toute l'industrie des comics...

LES HEROS DE LA COLÈRE

Pour l'heure, DC pratique encore la substitution et l'apparition de "faux noirs". Comme quand Lois Lane change de couleur grâce à la science kryptonienne pour pouvoir aller enquêter dans un ghetto noir où l'on refuse de parler à une blanche (Superman's Girl Friend Lois Lane #106, novembre 1970). L'épisode n'est pas exempt de personnages noirs mais ils n'occupent qu'une place secondaire et, surtout, ce sont leurs réactions qui sont mises en cause. Quand Lois Lane révèle à l'un d'entre eux (qu'elle vient de sauver) qu'elle est blanche, la première réaction est la colère et c'est Lane qui lui démontre que la couleur n'est pas importante. Comme si c'était d'abord à la minorité noire d'arrêter les préjugés pour que cesse le racisme... C'est d'ailleurs un message souvent véhiculé dans les comics des années 70. L'homme noir est forcément en colère et, la plupart du temps, a besoin de l'influence d'un(e) blanc(he) pour arriver à une conclusion logique. Comme dans Teen Titans#26 (mars 1970), où Mal Duncan, jeune noir recruté dans l'équipe (mais pas encore autorisé à être un héros masqué), ne manque pas une occasion de dire combien il est en rogne contre tout et son contraire. Cette attitude contre-productive permet aux autres de garder le rôle de ceux qui amènent une solution. Dans la même veine, Captain America#143 (Novembre 1971) montre des activistes noirs lancés dans une révolte hystérique, malgré les mises en gardes de Captain America et du Faucon. Les activistes se révèlent manipulés par Crâne Rouge, servant ainsi des intérêts pires que ceux contre lesquels ils se rebellaient... En décembre 1971, l'arrivée de John Stewart dans les pages de Green Lantern (#87), en tant que remplaçant occasionnel du héros, est à la fois bien plus mesurée et positive. Encore qu'on nous démontre vite que le personnage n'a pas un caractère facile et qu'il vaut mieux le "gérer"...

Luke Cage, alias Hero for Hire (le "héros à louer"), apparaît chez Marvel directement dans sa propre revue, en 1972. C'est la première série consacrée à un super-héros noir non publiée/limitée à la communauté noire. Et en même temps, Luke Cage poursuit sur la lancée de l'homme en colère, dont l'intégration à la société est toute relative. Certains critiques soulignent d'ailleurs que c'est le premier héros vénal de l'histoire des comics, se faisant payer pour aider les autres... Au quinzième numéro, l'arrivée de Tony Isabella aux scénarii voit l'emphase "vénale" s'éloigner, Luke Cage se rebaptisant promptement Power Man. Entre-temps, dans le dizième numéro de Dracula, en 1973, un chasseur de vampires noir apparaît, jouant à son tour le rôle de l'homme en colère. Un certain Blade, qui devrait encore attendre plus d'une quinzaine d'années avant d'avoir ses propres aventures en solo... 1973 est aussi l'année où Marvel réinvente le titre Jungle Action, mettant dehors tous les pseudo-Tarzans qui le peuplaient, pour les remplacer par Black Panther, enfin en solo. Après un premier épisode signé Roy Thomas, c'est Don McGregor qui veille à la destinée du personnage, surtout sur un cycle intitulé Panther's Rage, qui reste un must des exploits de la Panthère Noire et où on lui permet d'exister en tant que telle, sans l'amical patronage des Fantastiques ou des Vengeurs. La minorité noire ne se satisfait pas de

ces premières percées et les labels, indépendants créent d'autres personnages, tellement revendicatifs ou outranciers qu'on a peine à les prendre au sérieux. En 1975 sort ainsi Blackman, qui a pour sous-titre : "Fier, fort et noir !". En fait, c'est une sorte de Huggy les Bons Tuyaux des super-héros, avec une coupe afro et une grosse chaîne en or autour du cou...



BLACK BOMBER CONTRE BLACK LIGHTNING

Si Don McGregor est à la fois motivé et efficace, Tony Isabella, le scénariste de Power Man, sera déterminant dans l'approche des héros noirs à cette période. Créant rapidement Black Goliath, second héros noir à recevoir sa propre (mais courte) série chez Marvel, en 1976, le scénariste passe ensuite chez DC (McGregor le remplaçant sur Power Man) pour, en clair, y sauver les meubles. À l'époque, l'éditeur en est toujours à ses histoires de déguiser des blancs pour les faire passer pour des noirs et prépare une série apparemment lamentable, Black Bomber, dans laquelle un blanc conservateur se transforme (un peu à la manière de Hulk) en noir à chaque fois que surgit un danger. Isabella arrive à convaincre DC de faire quelque chose d'un peu moins grandguignolesque. Black Bomber, avorté, est remplacé par Black Lightning (L'Éclair Noir), un héros plus proche de la réalité des noirs tout en étant plus positif. Pas d'homme en colère (sauf scène exceptionnelle) contre le monde entier. Jeffrey Pierce, l'Éclair Noir dans le civil, est un prof divorcé, tempéré, quelqu'un d'intégré et de cultivé. Le premier numéro de Black Lightning sort en avril 1977 et, s'il n'a pas la longévité de Power Man, reste cependant longtemps fidèle à la vision de son auteur. Il faut dire qu'Isabella est intraitable et ne veut pas qu'on le dénature. Au point que DC décide d'éviter les sources de désaccord. Dans le dessin animé Super Friends, au lieu de Black Lightning, l'éditeur préférera utiliser un "clone", Black Vulcan, créé tout spécialement, pour ne pas froisser l'auteur [1]. 1977 étant aussi l'année où Marvel donne, enfin, sa propre revue à Black Panther, sous le crayon de Jack Kirby.

LE PASSAGE DE LA TORNADE

Il faut dire qu'entre-temps un élément est venu bouleverser la donne. Les X-Men ont été relancés sous la forme d'une équipe internationale, multi-ethnique, et, contre toute attente... Ça marche. Dans une équipe où l'on trouve un communiste venu d'URSS (mais aussi un irlandais, un canadien, un allemand, etc...), une mutante noire telle que Tornade fonctionne tout à fait. D'autant plus qu'à la différence de Black Panther, qui se couvre de la tête aux pieds d'une combinaison intégrale, Tornade ne cache pas sa couleur de peau, même s'il faut bien constater que les auteurs accentuent quelques traits caucasiens comme une chevelure blanche ou des yeux bleux. Embarquée dans le wagon X-Men (au moment où la série passe d'un statut moribond à celui de série leader), Tornade devient le personnage noir le plus en vue, entraînant dans les mois suivants la généralisation d'un personnage noir dans la plupart des séries consacrées à des équipes de super-héros;Tempest dans la Doom Patrol, mais aussi Cyborg dans les New Teen Titans provinrent de cette génération spontanée... À noter cependant que ce qui fonctionnait semblait être la mixité plus que le héros noir en solo. Black Ligthning ou Black Panther sont vite renvoyés d'où ils venaient (Vixen, première série consacrée à une héroïne noire, fut même annulée par DC avant parution, le personnage ne débutera finalement que trois ou quatre ans plus

MILESTONE, LE BLACK LABEL

Outre la reconnaissance "plastique" du rôle des noirs, le débat de fond, lui, s'était un peu d'tLé. Sans pour autant que change la réalité des auteurs noirs de comics. "Chaque fois que deux blacks se rencontraient dans le hall, ils finissaient par parler du fait qu'on ne les laissait pas faire ce qu'ils voulaient" explique Dwayne McDuffie lors de la présentation de Milestone Comics, lancé en 1993. Un label autonome (mais distribué par DC) réunissant (pas exclusivement) des auteurs et des éditeurs noirs, destiné à créer des revues où les noirs auraient la vedette. Ce seraient les blancs qui y joueraient les seconds couteaux. Milestone sera pendant que ques années un univers partagé, surnommé le Dakota Universe (parce que tous les protagonistes habitent Dakota City). Le Superman de Milestone/Dakota, vedette de son propre mensuel, s'appelle Icon. Il s'agit d'un extra-terrestre tombé sur Terre il y a des siècles. Loin d'être recueilli par une famille blanche du Texas, il est traité comme esclave à cause de sa peau noire. Hardware est un peu l'Iron Man/War Machine/Steel de Milestone et enfin, parmi bien d'autres séries du label, Static est le jeune coup de lot, non sans d'ailleurs être une sorte d'hommage à Black Lightning. Dirigé par McDuffie, Milestone ne fermait pas la porte aux créateurs non-noirs (Jimmy Palmiotti, par exemple, encra Hardware). Static, le chouchou de McDuffie devint vite un emblème. La série permettra de révéler des talents dont John Paul Leon (Earth X) ou Humberto Ramos. Et lorsque Milestone sera absorbé par DC, McDuffie évoluera dans la galaxie de l'éditeur. Hélas, malgré toutes leurs qualités, es séries Milestones ont du mal à convaincre un large public et cessent d'être publiées en 1997. En revanche, une solide base de fans se forme. Parmi eux, Alan Burnett, un des créateurs de Warner Animation qui réalise un pilote dès 1992. Le pilote n'est pas retenu à ce moment-là, mais DC, par la voix de sa présidente de l'époque, Jenette Kahn, croit au succès de Static à la télévision. En 2000, après des années de lobby ng, Static Shock voit le jour. Et si la série s'adresse aux plus jeunes, elle n'a en rien perdu de son mordant. Les thèmes abordés comme le racisme ordinaire, la place des jeunes dans la société, a différence ou la mixité sont traités avec justesse. Static a même un sidekick, Gear, qui est blond ! Warner Animation produit 52 épisodes de Static Shock entre 2000 et 2004. Le personnage est aussi apparu plusieurs fois aux côtés de Batman de la Justice League et est même promis, dans l'univers animé à devenir une fois adulte, un des membres de la Ligue du futur ! Alors, pourrait-on revoir Static dans les comics ? On en parle de plus en plus. La série animée a, c'est certain, converti de nombreux fans au personnage.

De haut en bas : Spawn,une série dans laquelle le héros, noir, ne pouvait redevenir humain qu'en tant que blanc dans les premiers épisodes.. Youngblood, dans laquelle Rob Liefeld peuple son monde de héros noirs. Steel, le remplaçant de Superman. Cecilia Reyes, avant sa "blackisation". À droite : Cyborg (DC) et M (Marvel).

tard). En 1978, Power Man ne doit son salut qu'au fait d'être fusionné avec la série Iron Fist. La même année, un autre nom vient peser de tout son poids dans la cause des personnages noirs dans les comics : le boxeur Mohammed Ali, qui a l'habitude de se faire appeler le Black Superman. Voire, Superman tout court [2]. Les agents du sportif et DC goupillent donc un numéro spécial, grand format, où Ali et le vrai Superman s'affrontent sur le ring (All-New Collectors' Edition #C-56). 1978, c'est aussi l'année du premier album américain paru en format Graphic Novel (un pacte avec Dieu d'Eisner). Et pourtant il existe un autre album, paru lui aussi le même mois : Sabre, écrit par Don McGregor et dessiné par Paul Gulacy, raconte les aventures futuristes d'un mercenaire noir ressemblant étrangement à Jimi Hendrix, bandana inclus. Édité par Eclipse Comics, Sabre allait devenir une série régulière jusque dans les années 80 et une revue phare de ce qu'on appelait alors les indépendants.

REMPLAÇANTS ET LIFTINGS

Introduit en 1979 dans Iron Man#118, James Rhodes, nouveau meilleur ami de Tony Stark devait sa place au souci ambiant de mixité. Fidèle pilote d'hélicoptère, Rhodes allait graduellement s'imposer comme un pilier de la série, au point, carrément, de devenir (au #170, en 1983) le nouvel Iron Man à la place de Stark. Une situation qui allait durer quand même une trentaine d'épisodes et qui mènerait, sur le long terme, à l'établissement de Rhodes en tant que super-héros à part entière : War Machine. Si les années 80 accentuent l'apparition de héros noirs dans des rôles de premiers ou de seconds plans (créé en 1960, il aura quand même fallu attendre 1984, avant que la Justice League n'incorpore officiellement son premier membre noir, Vixen), elles voient s'instaurer également une sorte de banalisation. Dans les années 60, la simple présence de Joe Robertson pouvait s'apparenter à un acte militant en soi. Dans les années 80, la chose s'étant relativement généralisée, elle perd cet engagement. Peut-être d'ailleurs parce que les personnages noirs n'ont alors plus rien à prouver. Solar et quelques autres interviennent alors comme des personnages à part entière sans qu'il soit besoin de faire référence à leur couleur de peau, de la même manière que les héros blancs n'ont pas besoin de se définir. Reste cependant des questions politiques de l'époque. L'Apartheid est alors encore en usage en Afrique du Sud et divers héros auront alors un point de vue sur la question, comme dans une saga de Black Panther par Don McGregor et Gene Colan, parue dans Marvel Comics Presents (1988). La technique en vigueur est plutôt celle du remplaçant. De la même manière que James Rhodes reprend le nom et le poste de Iron Man, on voit ainsi apparaître une version noire de Captain Marvel (Monica Rambeau). Le concurrent DC passe à un cheveu de relancer son propre Captain Marvel (la version Shazam) sous les traits d'un héros noir. Le projet était supposé être écrit par Roy Thomas mais les préparatifs de Crisis (voir CBv2#2) étouffèrent l'idée dans l'œuf. Puis après la mort (temporaire) de Superman, l'éditeur lance Steel, le héros en armure qui est à la fois un remplaçant de Superman mais aussi une copie d'Iron Man. En 1992 (Punisher #60), c'est le Punisher qui franchit le pas : défiguré et poursuivi par ses ennemis, il s'offre les services d'une chirurgienne esthétique camée qui change la couleur de sa peau. Frank Castle devient noir mais, passée la nécessaire apparition surprise de Luke Cage, ce gadget événementiel ne tient pas la route. Marvel se ravise et ce "lifting noir" lâche au bout de trois épisodes, en l'espace de quelques cases, comme si le Punisher suait sa couleur...

LA FIN DES QUOTAS

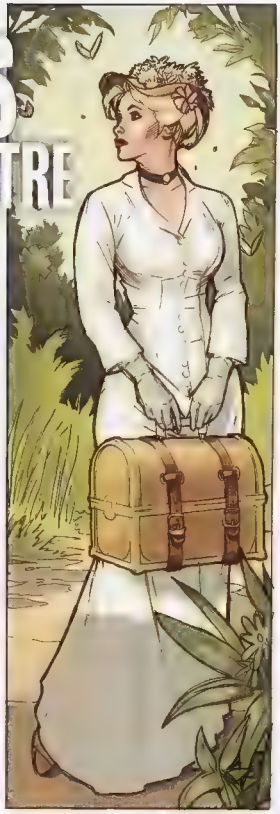
L'étape suivante c'est la disparition du syndrome du "noir de service". Spawn, personnage emblématique d'Image, est noir (bon, d'accord, vu son côté zombiesque, il est parfois dur de s'en rappeler) sans avoir besoin de se justifier continuellement à ce propos. Spawn est à la fois un best seller des années 90 mais aussi un record de ventes pour un héros de couleur sur le marché américain et, la série venant de dépasser le 150ème numéro, est également un record en terme de longévité. Avec la multiplication des personnages et le phénomène du turn-over dans les équipes, on arrête d'utiliser un personnage de couleur comme une excuse qu'on brandirait. Les X-Men, en particulier, vont s'ouvrir au point que l'équipe va simultanément compter, à un moment des années 90, quatre personnages noirs (Tornade, Bishop, Maggott et Cecilia Reyes). Et là, les éditeurs ne sont plus aussi coincés qu'avant. C'est même tout le contraire. Quand Cecilia Reyes apparaît pour la première fois (X-Men vol.2#65, 1997), elle n'est pas afro-américaine mais portoricaine. Carlos Pacheco s'était inspiré d'une actrice d'Urgences (Gloria Reuben) pour la créer. L'épisode suivant, l'éditeur décide qu'il faut en faire une noire plus afro, avec un look bien différent. Et Pacheco a beau objecter qu'on a déjà vu le personnage dans le numéro d'avant, rien n'y fait. À partir de sa deuxième apparition, Reyes devient une héroïne noire. Parce que c'est plus porteur, semble-t-il... La donne a changé. Peut-être pas par un humanisme qu'on aimerait voir régner dans l'industrie des comics mais en tout cas parce que les éditeurs ont désormais conscience de la part de marché que représente la population noire.

Xavier Fournier

1) Les désaccords entre Tony Isabella et DC au sujet de Black Lightning ont refait surface on ces trois dernières années, après que le héros ait été montré (dans les pages de Green Arrow) en train de luter un de ses adversaires. Un acte immoral qui ternit l'image de son personnage. Judd Winick, scénariste de Green Arrow mais aussi de la série Outsiders, enchaînai pratiquement coup sur coup en inventant une fille à Black Lightning. Deux accros qui ont réveillé la brouille DC/Isabella...

(2) Ce qui donna lieu à une anecdote célèbre : un jour qu'il prenait l'avion, Mohamed Ali refusa de boucler sa ceinture en disant à l'hôtesse "Superman n'a pas besoin de ceinture de sécurité." La jeune femme lui répondit du tac au tac : "Superman n'a pas besoin de prendre l'avion."

LES HUMANOS L'ART DE LA RENCONTRE



BUSIEK, CASSADAY, DODSON, CHRISCROSS (ET QUELQUES AUTRES DU MÊME TONNEAU), SONT AUTANT DE NOMS QUE VOUS ÊTES HABITUÉS À LIRE DANS LES CRÉDITS D'UN COMIC BOOK DE MARVEL OU DE DC. DEPUIS QUELQUES TEMPS, ON LES TROUVE AUSSI DANS LE CATALOGUE DES HUMANOÏDES ASSOCIÉS. « 2006 SERA NOTRE PLUS GROSSE ANNÉE POUR CE QUI EST DE CES PROJETS HYBRIDES LIANT AUTEURS AMÉRICAINS ET EUROPÉENS », PROMET NICOLAS FORSANS, L'UN DES QUATRE DIRECTEURS DE COLLECTION DE L'ÉDITEUR.

Ça n'est pas un scoop, John Cassaday dessine en parallèle de sa carrière américaine (**Astonishing X-Men**, **Planetary**), le cycle **Je suis Légion** dont le premier tome est sorti chez les Humanos en 2004. Depuis, on a pu voir chez le même éditeur les premiers albums de **Redhand** (Busiek/Alberti) ou de **Sebastian X** (La Neve/Immonen). En janvier 2006, la tendance s'affirme, à commencer par la parution de **Néférités** (premier épisode d'une série de trois), avec Chriscross aux dessins... Mais aussi les suites de **Légion**, de **Red Hand** ou **Les Zombies qui ont Mangé le Monde** illustré par Guy Davis... En février ? Un nouveau tome de **L'Armée des Anges**, dessiné par Jamal Igle (**Firestorm**, **New Warriors**)... En mars ? Le tome 1 de **Metal**, illustré par Butch Guice. En fait, en ce début d'année, le catalogue de l'éditeur ressemble à une sorte de Noël tardif pour les fans de comics, qui, pour le même prix, ont également du beau monde en terme de créateurs européens. Et attendez un peu que l'arrivée de **Songes**, en avril, ne transforme tout ça en rêve éveillé...

ACTEUR HISTORIQUE DU MILIEU

La volonté d'aller chercher des auteurs en Amérique ne date pas d'hier chez l'éditeur. Les habitués se souviendront qu'il y a une trentaine d'années déjà, il s'y publiait le **Den** de Corben ou même des épisodes du **SHIELD** de Steranko. Et puis, les Humanos c'est aussi le fief historique de Moëbius, Jorodowsky et (même si ce n'est plus le cas aujourd'hui), Bilal. Des noms à la réputation internationale, autant de références qui ont été très utiles à la maison d'édition quand il s'est agit d'aller chercher de nouvelles pointures à l'Ouest... Non pas qu'à la base il s'agisse d'un but défini, selon Nicolas Forsans, l'un des quatre directeurs littéraires (avec Bruno Lecigne, Philippe Hauri et Maximilien Chailleux) en charge de ce type de projets aux Humanos : *« Il y a quelques années de cela, les Humanos avaient ouvert un bureau aux Etats-Unis, dont la vocation était plutôt de chercher des deals audiovisuels. Ce bureau n'existe plus aujourd'hui, mais il nous a permis d'avoir un pied-à-terre là-bas. Et puis il faut bien dire que les Humanoïdes Associés ont une jolie carte de visite. Les auteurs américains qui avaient lu (ou au moins vu) du Moebius, du Bilal, connaissaient la maison et notre crédibilité. Tout ça a permis de démarrer des relations de confiance.»*

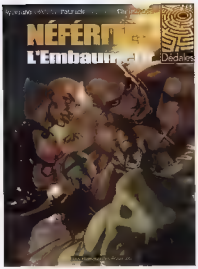
LE MEILLEUR DES DEUX MONDES

L'avalanche d'albums « intercontinentaux » qu'on voit arriver ces semaines sur les rayons, est donc le fruit de ces tractations initiées depuis des années. Car un projet de ce type, ça ne se monte pas en claquant des doigts, explique le responsable : *« Beaucoup d'artistes américains ont le fantasme de faire un album européen pour asseoir leur carrière, mais nous raisonnons vraiment en terme de projet et de tandem d'auteurs. Pour certains de ces projets, réunir les bons scénaristes avec les bons dessina-*

Avec Coraline, le premier tome de Songes, Dodson conjugue son style à une atmosphère très Années Folles.

...ier es maintenant bien ... comme Je Suis Légion ... Hand, viennent s'ajou... les Néférités et autres ... Les Humanoïdes n'ont ... de nous offrir des ... que nous envient... Les ...teurs américains, obligés ...prendre la traduction.

teurs, s'est parfois avéré assez compliqué. » Néférités, dont le premier tome, *l'Embaumeur*, est paru en janvier, est le reflet de cette confrontation des influences, qui a demandé au dessinateur Chriscross (Captain Marvel, Firestorm), de repenser son approche : « *On peut le définir comme un polar historique. C'est quelque chose de très exigeant. Non seulement en terme de recherche et de documentation mais aussi parce qu'il a fallu se reposer des questions de storytelling. Le récit de Sylviane Corgiat et Patrick Gailliano se place dans une époque bien précise, ce qui implique un rapport complètement différent entre les personnages et les décors qui sont mis en évidence. Il a fallu se poser des questions d'encrage et de mise en couleur pour profiter un peu du meilleur des deux mondes.* » Un mélange qui a sans doute ravit auteurs comme éditeurs puisqu'ils ont signé pour une saga globale de trois épisodes.



ENTREMETTEUR

Il faut non seulement trouver la bonne personne, mais aussi arriver au moment adéquat, ce qui s'avère parfois plus compliqué qu'il n'y paraît. « *Red Hand nous a demandé deux grosses années avant de trouver l'artiste (Alberti) qui convenait à l'histoire de Kurt Busiek. Et puis il faut aussi jongler avec les emplois du temps des auteurs. Parfois, quelqu'un vous dit OK mais on se rend compte ensuite qu'il n'a pas le temps.* » Autre difficulté, la multiplication des contrats d'exclusivité auprès des éditeurs américains : « *Au début, ça ne posait pas de problème parce que des géants comme Marvel ou DC se préoccupaient peu de ce que leurs créateurs pouvaient faire en dehors de leurs frontières. Ces derniers temps, c'est devenu plus compliqué. Un éditeur n'investit pas en temps et en communication dans un auteur pour le voir partir faire des choses ailleurs. C'est le genre de raison qui fait que la suite de* Sebastian X *ne sera pas dessinée par Stuart Immonem. Il est très pris par ce qu'il fait en ce moment chez Marvel.* »

VICTOIRE POUR LA LÉGION

Globalement, le jeu en vaut largement la chandelle : les lecteurs des Humanos ne semblent pas regretter ces alliances, avec plusieurs succès de librairies à la clé. Le plus gros succès restant Je Suis Légion (Fabien Nury/John Cassaday), dont le second tome est sorti pour le dernier Angoulême: « *C'est notre meilleure vente sur ce genre d'albums co-réalisés avec des auteurs américains. 20 000 exemplaires du premier tome vendus à ce jour ! C'est aussi, sur le plan artistique, l'exemple d'une collaboration parfaite avec les auteurs. Après, il faut dire que le timing a joué pour nous. Le tome 1 est paru au moment du 60ème anniversaire du débarquement et puis les couvertures magnifiques de Cassaday sont un bel atout.* »

ATTENTES

Certaines de ces collaborations se révèlent cependant sinueuses. Les lecteurs de longue date de Comic Box se souviendront ainsi du Dreamshifters de Jodorowski et Travis Charest, basé sur les Métabarons, qui devait sortir... En 2001 et pour lequel l'éditeur attend toujours les dernières planches : « *Ce genre de situation peut se révéler frustrante pour pas mal de gens. À commencer par les auteurs et nous-mêmes. Le projet a beaucoup évolué depuis le moment où il a été initié, en tenant compte du temps nécessaire à sa finalisation. On ne le verra pas cette année en tout cas...* » Dans l'intervalle, les Humanoïdes ont trouvé un autre projet liant Jodorowski à un nom connu des amateurs de comics : José Ladronn, qui est à l'oeuvre sur une série d'albums tout simplement titrée Après l'Incal.

RÊVE DE PRINTEMPS

Reste, pour boucler la liste temporaire des festivités, la prochaine sortie de Songes, un temps annoncé pour Angoulême, mais finalement retardé pour en parfaire la colorisation. Cette saga, écrite par D.P. Filippi et magistralement illustrée par Terry Dodson (Spider-Man/Black Cat, Marvel Knights Spider-Man), verra son premier tome publié en avril. La rencontre des deux auteurs donne naissance à un univers très particulier, un peu Little Nemo, un peu Gwendolyne. Il s'agit de l'histoire de Coraline, une jeune et belle gouvernante engagée par un curieux patron et absorbée malgré elle dans un monde de rêves de plus en plus coquins. Dodson, cultivant des influences telles qu'Alphonse Mucha (pour sa Coraline) ou François Schuiten (pour les décors), y explose littéralement. Alors, le mariage entre auteurs américains et européens est-il prometteur ? Si l'on en juge par les sorties récentes et à venir, l'alchimie a bien pris et cette union nous promet de bien beaux enfants !

Xavier Fournier

LA CHAIR
ET LE SANG

DANS LA GALAXIE COMICS JIMMY PALMIOTTI EST UN FRANC-TIREUR. ENCREUR DE FORMATION, IL S'EST PROGRESSIVEMENT MUÉ EN UN CRÉATEUR PROTÉIFORME CAPABLE DE SURPRENDRE À CHAQUE INSTANT : SCÉNARISTE, ÉDITEUR, DÉCOUVREUR DE TALENT, INITIATEUR DE PROJETS... NOTRE HOMME EST UNE SORTE DE NABAB FREELANCE QUI A PLUS QUE TOUT L'ENVIE DE FAIRE PARTAGER À TOUS SA PASSION POUR LES COMICS. ALORS QUE PAINKILLER JANE REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE, JIMMY ÉVOQUE SES TRÈS NOMBREUSES ACTIVITÉS POUR MARVEL, DC ET TANT D'AUTRES...

REPÈRES

› Base d'opération :
New York baby !

› Ses séries phares (non exhaustive) :

■ Comme encreur :
- The Nam (Marvel)
- Ghost Rider (Marvel)
- Punisher (Marvel)
- Ninjak (Valiant)
- Ash (Event)
- Painkiller Jane (Event)
- Daredevil (Marvel Knights)
- Punisher purgatory (Marvel Knights)
- Legends of the Dark Knights (DC)
- Vampirella (Harris)
- The Pro (Image)
- Master of Kung-Fu (Marvel)
- Reload (Wildstorm)
- Catwoman (DC)
- JSA Classified (DC)

■ Comme scénariste :
- Ash (Event)
- Painkiller Jane (Event)
- Gatecrasher (Blackbull)
- Deadpool (Marvel)
- Superboy (DC)
- The Pro (Image)
- Monolith (DC)
- Hawkman (DC)
- 21 Down (Wildstorm)
- Resistance (Wildstorm)
- Conan : Daughters of Midora (Dark Horse)
- Beautiful Killer (Blackbull)
- Jonah Hex (DC)
- Daughters of Dragon (Marvel)
- Neptune (Narwain)
- Zeroes (Tokyopop)

Vous travaillez ou avez travaillé pour tous les éditeurs. Vous avez été le partenaire de Joe Quesada et avez mis le pied à l'étrier de Dan Didio. Vous êtes vraiment l'ami de tout le monde dans ce milieu ?

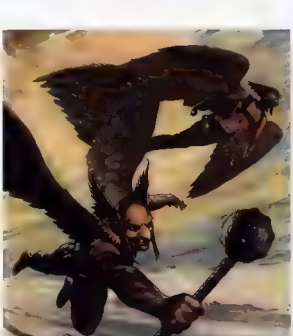
Je vais vous dire, il n'y a qu'une seule personne dans cette industrie avec qui je ne ne travaillerais plus jamais et à qui je n'adresse pas la parole... Et il l'a bien mérité. Le problème d'être copain avec tout le monde, est qu'il faut être aussi un bon freelance et honnête... De livrer le boulot à l'heure, de ne pas raconter de conneries sur les autres et de ne pas lancer de rumeurs. Joe et Dan sont tous deux de chics types avec, chacun, une vision particulière de leurs compagnies respectives. Et tous deux, en dehors du bureau, sont des gens droits qui font passer leur famille avant tout. Je les connais depuis longtemps et je les respecte grandement. Suis-je vraiment l'ami de tout le monde ? J'essaie en tout cas. Mais je suis sûr que j'ai dû énerver quelques scénaristes et dessinateurs dans ma vie lorsque je leur ai piqué leurs boulots. J'essaie d'être aussi généreux que je le peux.

Entre vos compétences mais aussi celles de votre compagne, Amanda Conner, ou de gens comme Justin Gray, vous auriez assez de ressources créatives pour animer un label stable. Pourquoi promener vos concepts chez tous les éditeurs alors que vous pourriez fidéliser les lecteurs si toutes vos sorties se faisaient dans une même gamme... Vous êtes lassés de l'auto-publication ?

Chaque moment que je passe au téléphone à parler aux imprimeurs, aux transporteurs, aux boutiques ou à pourchasser les créateurs, est un temps précieux passé loin de ma planche à dessin... Tout cela me pèse et explique pourquoi je n'auto-publie pas en ce moment. Si je trouvais quelqu'un avec ma compétence et ma motivation qui me donnerait un coup de main, je le ferais sans hésitation. J'ai beaucoup appris avec Event Comics, Marvel Knights et Blackbull et j'ai bien observé comment marchent DC et Marvel. Donnez-moi des collaborateurs et je me lance !

Côté scénario, vous vous êtes spécialisé dans des séries de « genre », éloignées la plupart du temps de l'univers des super-héros (Resistance, 21 Down, Jonah Hex). Même Monolith, votre création super-héroïque la plus récente, est assez à part... À l'heure où les comics sont dominés par les gros crossovers pleins de gens avec des capes, ce n'est pas un peu kamikaze ?

J'essaie d'écrire les choses que j'aimerais lire, donc je ne suis pas les modes. Toutes les séries que vous avez mentionnées, j'en suis particulièrement fier, même si on ne peut pas dire qu'elles aient été des best-sellers. Mais la notoriété n'est pas un mètre-étalon du succès. Et même si seulement quelques personnes ont lu et apprécié ces comics, je suis le plus heureux des hommes d'y avoir été associé. Mais je vais vous mettre à l'aise tout de suite, Justin et moi sommes sur un projet Wolverine pour Marvel et une mini-série



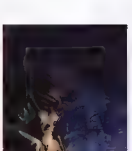
pour DC (**Infinite Crisis Aftermath: The Battle For Bludhaven**). Donc, vous voyez, nous pouvons aussi travailler sur des personnages grand public.

Vous lâchez une bombe là, avec ce projet Wolverine ! Est-ce que ce sera connecté à la nouvelle série Wolverine : Origins qui vient d'être annoncée par Marvel ou la série habituelle ? Plus généralement, vous n'en avez pas marre qu'on mette Wolverine à toutes les sauces ?

C'est vrai, j'en ai marre moi aussi. C'est pour cela qu'on écrit cette série... Nous ferons du Wolverine classique. Cela n'a rien à voir avec cette nouvelle série "Origins" qu'ils vont lancer. Ça a déjà été fait, c'est cela, n'est ce pas ? "Oh, *attendez, ça s'est bien vendu, donc on en fera d'autres*". (rires) C'est ce qu'ils disent tout le temps [chez Marvel]. Personnellement, j'aimerais qu'il n'y ait qu'une seule série par personnage, mais le public vote avec ses dollars.

Ces derniers temps on vous a vu écrire du Conan, du Punisher, du Hawkman et du Jonah Hex. En un sens, tous ces personnages sont un peu le même barbare à des époques différentes. Vous aimez les barbares ?

J'aime les personnages qui sont gouvernés par leurs émotions. Il n'y a rien de plus fun que d'écrire un personnage qui est tellement sous pression qu'il finit par se tourner vers la violence. Je dis cela parce que dans la vraie vie je suis quelqu'un qui déteste en arriver à la confrontation physique en cas de conflit. Ne vous méprenez



pression dans les comics. La sortie de The Pro, il y a quelques années, vous avait valu une volée de bois vert de la part de créateurs comme Jim Steranko. Vous avez participé, encré ou édité le Punisher, un type qui tue des gens à la douzaine, pendant des années sans que personne ne trouve à s'en plaindre. On croyait les comics plus ouverts qu'Hollywood, mais le sexe y reste un plus grand tabou que le meurtre ?

Je trouve complètement fou que nous puissions montrer des décapitations, des échanges de tirs à la mitraillette et des meurtres. Mais sortez un téton et les gens perdent la tête ! C'est comme ça que vous voyez l'Amérique. Le sexe est une part importante de la vie en général et de la mienne en particulier, et je tâche d'en faire un élément important de la vie des personnages que j'écris. On l'a fait dans **21 Down, Resistance, Hawkman** et maintenant dans les Daughters of the Dragon. Les gens qui ont une vie sexuelle non-épanouie sont obsédés par le sujet et auraient vraiment besoin de tirer un coup pour se décoincer. Dites-moi en quoi un homosexuel est dérangeant pour quiconque ? En quoi ce que font les autres de leur vie privée doit-il me concerner ?... Ce ne sont pas mes affaires, tant que cela ne fait pas de mal à autrui. Personnellement, j'en ai marre de toutes ces salades autour du corps humain et j'aimerais que les États-Unis aient des sensibilités plus Européennes. Cela dit... Je ne trouve rien à redire à la violence... Tant que c'est sur une page ou un écran. Dans la réalité... Ce n'est simplement pas la voie à emprunter. Les gens ont de plus en plus de problèmes à communiquer entre eux (d'où l'excès de violence).

Ci-dessous : les filles du Dragon, Misty Knight et Colleen Wing, deux anciennes comparses d'Iron Fist.

Jonah Hex, que vous venez de relancer chez DC, est le seul mensuel actuellement consacré à un héros de Western. Est-ce qu'écrire pour Hex vous impose des recherches historiques particulières ?

Faire des recherches sur la période dans laquelle se déroule un projet comme **Jonah Hex** est sans doute la chose la plus fun qu'il soit. Cette série a pour décor l'Amérique de l'après Guerre Civile. Et croyez-moi, c'est une période assez colorée ! Je me suis procuré un tas de livres traitant de cette période et les ai lus pendant mes vacances. J'y ai trouvé des communications entre es membres de certaines familles de l'époque. Je me suis inspiré de leur façon de parler pour mes dialogues, par exemple. Le truc, c'est d'absorber tout ce que vous pouvez pour que votre cerveau essaie de penser comme si vous viviez à cette période. Ce que j'aime dans une série comme Jonah Hex est que cela peut parler à tout le monde quelque soit sa langue. J'adore l'idée que mes séries soient traduites à l'étranger. Et cela m'aide beaucoup de bosser avec Justin à-dessus parce qu'il a une certaine expérience du style de vie représenté dans la série. Il a vécu dans un ranch pendant un temps.

Vous avez toujours défendu la liberté d'ex-

Vous relancez le comic-book de Painkiller Jane à la faveur d'un téléfilm dérivé de la BD. Vous avez publiquement exprimé vos réserves sur cette adaptation TV. Est-ce que le téléfilm peut vraiment aider à vendre la BD ?

Le téléfilm et le comic-book sont deux choses différentes. Le film est reparti aussi vite qu'il était venu, alors que le comic est là pour durer. Le film a eu 2,3 millions de téléspectateurs, mais je vous parie que seulement 200 iront acheter le comic-book. Je compte sur les lecteurs de comics pour maintenir la série à flots... Pas les fans occasionnels, ceux qui ne suivent que les dernières modes, les

autres, les vrais. Si le film avait été exactement comme le comic ... aurait été bien mieux, un grand succès, et actuellement, je serais aux Bahamas ! Ce n'est pas que ce film soit mauvais en soi, ce n'est juste pas mon personnage [à l'écran].

Pourquoi avoir ramené Painkiller Jane chez Dynamite Comics plutôt que de ressusciter pour l'occasion, Event, l'ancienne société commune que vous aviez avec Quesada ?

Event est la propriété de deux personnes distinctes. Joe Quesada et moi-même. Joe est l'éditeur en chef de Marvel et n'a pas le droit d'avoir d'autre activité économique en dehors de Marvel tant qu'il est à ce poste. Je ne lui demanderais jamais de démissionner simplement pour pouvoir sortir un comic-book. Nous avons apprécié ce qu'a fait Dynamite Comics avec **Red Sonja** et d'autres séries. On a discuté avec eux et fait un deal afin de leur confier la licence de Painkiller Jane pour un an. Ensuite, nous verrons. J'aime bien travailler avec ces gens et tout se passe très bien dans la production de la série.

Ash (le héros pompier également co-créé avec Joe Quesada) est également en cours d'adaptation chez Dreamwork. Est-ce à dire qu'on va également bientôt revoir Ash en comic-book ?

Le pompier connu sous le nom de Ash reviendra. Vous l'avez entendu ici de ma bouche en premier.

Que pouvez-vous nous dire d'un autre de vos projets en cours d'adaptation au cinéma, Beautiful Killer, avec Jessica Alba ?

Très peu de choses en fait, si ce n'est que Jessica aime la série et veut faire le film. Il y a un scénario ici prêt à être filmé. Je ne suis pas autorisé à vous en dire plus pour le moment.

Daughters of the Dragon, votre nouvelle série qui sort chez Marvel, est votre variation comics sur le thème de Kill Bill ?

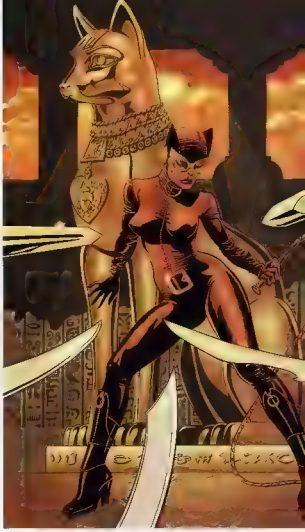
Daughters est un mélange de nombreuses choses et, comme **Kill Bill**, c'est un hommage. **Kill Bill** a emprunté autant aux comics qu'aux films et ce que nous avons essayé de faire avec ces filles est de les rendre plus humaines, loin des clichés. Je crois que ce sont deux des personnages les plus hyperactifs et funs que Marvel possède, et même si la série est sous-côtée, je crois qu'après trois numéros ça va être énorme pour Marvel. Mais pour être franc, je dis ça tout le temps de toutes mes séries. J'ai rencontré le dessinateur, Khari Evans, lors d'une convention à Los Angeles. Et je suis tombé amoureux de son travail. Regardez bien, chaque épisode est meilleur que le précédent !

La dernière "mode" dans les comics est de supprimer les encreurs afin de faire des économies. Sachant que c'est quand même votre profession à la base, vous devez regardez cela avec un certain scepticisme, non ?

Je pense que c'est différent pour chaque artiste, chacun fait son choix [de prendre un encreur ou de s'en passer]. Certains encreurs sont brillants, d'autres franchement pas bons. Les médiocres quitteront la scène et seuls les bons resteront. Il y aura sans doute moins d'encreurs sur le marché d'ici un an... Mais pas aussi peu que certains pourraient le penser. Sans encrage, la plupart des pages colorisées ont l'air plates et crasseuses.

Vous avez également un pied dans les jeux vidéo, avec le jeu du Punisher par exemple, sorti l'an dernier. Et-ce que vous êtes d'accord avec Paul Jenkins (cf p. 84), qui dit que la façon d'écrire des jeux vidéo est l'opposée de l'écriture d'un comic-book ?

Je n'ai absolument aucune idée de que Paul veut dire par là. Pour moi, c'est exactement la même chose... Mais, cela ajoute une dimension supplémentaire à mon travail. Et quand vous devez "chorégraphier" une scène dans un jeu, cela demande beaucoup plus de travail. Je crois surtout que Paul dit cela afin que personne ne lui pique son job dans les jeux vidéo (rires). Dans cette industrie, en tout cas de ce que mon expérience m'en dit, les executives sont plus impliqués [que dans les comics] et vous avez un comité qui travaille avec vous. Donc vous devez être à la fois un scénariste qui bosse en solo et savoir travailler en équipe. Contrairement à ce qu'on pense, ce n'est pas le marketing qui impose sa loi dans les jeux vidéo, ce sont les auteurs.



Les mangas sont devenus très puissants aux Etats-Unis. Ça n'a pas l'air de vous faire peur. Vous apporterez même bientôt votre pierre à l'édifice avec un album pour le compte de Tokyopop...

Les gens de Tokyopop nous ont approché parce qu'ils aimaient bien ce qu'on fait. On a fait une réunion ensemble et il en est ressorti trois projets d'albums. **Zeroes**, qui est le premier d'entre eux, raconte l'histoire d'une bande de gosses à l'école. Ils ont de gros problèmes pour s'y adapter. Donc ils se font aider par un individu mystérieux (rires)... Bon, je ne peux pas vous en dire plus pour le moment. Vous comprendrez un jour...

Très bien. Autre chose : quand vous avez débuté, les artistes faisaient la pluie et le beau temps dans l'industrie des comics. Aujourd'hui, ce sont les scénaristes. Vous l'avez d'ailleurs bien compris puisque vous encrez moins et écrivez plus...

Ne vous méprenez pas... Ce sont bien les studios qui prennent les décisions, pas les créateurs... Regardez comment ces gros crossovers dont on ne cesse de parler (**Infinite Crisis, House of M**, etc...- ndlr), se mettent en place. Les créateurs indépendants comme moi ne demandent rien de particulier. Les types des studios nous engagent pour écrire, on écrit. Nous ne demandons qu'à rédiger nos propres trucs mais ces crossovers sont un véritable cauchemar à écrire et ne sont là que pour pomper l'argent des lecteurs !

Une de vos grandes forces, d'abord avec Joe Quesada, puis en solo, a été de découvrir de nouveaux créateurs et de les pousser dans le métier. De qui êtes-vous le plus fier parmi vos poulains ?

Je ne tire aucun profit du travail formidable réalisé de ceux que j'ai aidé à percer. . Je les ai juste aidé à saisir des opportunités.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

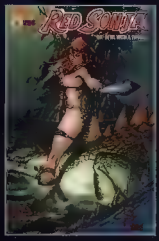
En haut : Catwoman, pour laquelle Jimmy Palmiotti a assuré l'encrage des dessins de Paul Gulacy. Ci-dessus : Painkiller Jane version Télé (Emmanuelle Vaugier).

Page de gauche : Jonah Hex (DC), Beautiful Killer (Blackbull Comics), Trigger Girl 6 et Neptune (Narwain Comics), quatre des très nombreux projets développés par Palmiotti et Just n Gray au sein de leur société, Paperfilms.

COMBIEN DE PETITS LABELS, APRÈS DEUX PETITES ANNÉES D'EXISTENCE, PEUVENT SE TARGUER DE VENTES CONCURRENÇANT PARFOIS LES « BIG TWO » (MARVEL ET DC), TOUT EN TRUSTANT UN NOMBRE NON NÉGLIGEABLE DE GROSSES LICENCES ET EN MAINTENANT D'EXCELLENTES RELATIONS AVEC L'ENSEMBLE DU MILIEU ? RÉPONSE : UN SEUL, DYNAMITE ENTERTAINEMENT ! C'EST QUE SES FONDATEURS ONT UN PEU D'EXPÉRIENCE, VOYEZ-VOUS...

EXPLOSION IMMINENTE!

Il est en effet assez difficile de comprendre l'irrésistible et fulgurante ascension de ce petit label sans interroger ses origines. Dynamite Entertainment est un « spin-off » de Dynamic Forces, une société spécialisée dans les produits dérivés, fondée en 1993, l'année d'Image Comics, de l'ascension de Diamond (la filière de distribution des comics, aujourd'hui majoritaire). Son bouillant fondateur, Nick Barrucci, se souvient de l'époque en ces termes : « *Je ne vais pas vous mentir, nous sommes tous devenus avides en 1993 : les fans, les éditeurs, les libraires. Tout le monde voulait une part de ce gâteau en faisant le moins d'efforts possibles.* » L'homme a le mérite de sa franchise et d'une certaine acuité économique. Puisque, à l'époque, chaque lecteur se voyait devenir un roi du pétrole potentiel en stockant les variant covers, si possible dédicacées, avec l'idée qu'un jour tout ça allait valoir un paquet d'argent, Barrucci s'est engouffré dans le créneau. Il finance un certain nombre d'éditions exclusives de comics en vogue, avec à chaque fois des couvertures inédites et directement signées – plus besoin d'aller passer ses dimanches dans les files de dédicaces. Devant le succès, il élargit progressivement sa gamme et son carnet d'adresses. Aujourd'hui, Dynamic Forces travaille avec tous les éditeurs importants du marché et propose non seulement ses célèbres variant covers dédicacées, mais également des lithographies, des statuettes et autres objets de collection pour



hors hardcores. À une époque, « DF » obtient même la licence exclusive des bustes Marvel, supplantant ainsi Bowen Designs, qu'on croyait pourtant indétrônable (depuis, le vent a de nouveau tourné et les deux sociétés se partagent ce marché). Une bonne idée en appelant une autre, Dynamic Forces s'aventure un peu hors de la bulle comics et produit même quelques produits dérivés tels que des jouets Star Trek. Une ascension et une situation que Barruci résume sans se départir de sa lucidité : « *Dynamic Forces est devenu une icône culturelle des comics. Et pourquoi ? Parce que nous sommes la boîte qui produit les bouquins signés et les variant covers. Mais les gens qui font allusion à nous de la sorte ne voient jamais que l'on fait aussi des lithos, des trading cards, des bustes, des statues et bien davantage. Ces gens n'ont pas idée que notre croissance a depuis longtemps dépassé ce stade et que les comics signés et les variants ne sont qu'une composante de notre offre globale.* » Du coup, les mêmes observateurs attentifs n'auront guère été surpris lorsque, en avril 2004, Nick Barrucci annonce la création de Dynamite Entertainment, un nouveau label de comics.

UN ÉDITEUR SOUS LICENCE

La création de cette maison d'édition s'inscrit totalement dans la logique d'entreprise développée par Dynamic Forces au cours de la décennie précédente. Le nouveau-né s'appuie sur trois axes fondateurs directement hérités de l'expérience de ses créateurs : une culture du produit sous licence, un carnet d'adresses hallucinant et de très bonnes relations avec l'ensemble des acteurs du milieu des comics. De plus, d'une certaine façon, Dynamite était à peine né qu'il avait déjà un passé puisque, outre les couvertures, Dynamic avait déjà tâté un peu d'édition en co-produisant des numéros spéciaux de séries à succès avec leurs éditeurs respectifs (Top Cow notamment). Le deal étant que DF avait l'exclusivité du produit pendant un an, puis son droit d'exploitation revenait à la « maison-mère ». Dynamite récupère donc cette branche d'activités mais ne compte pas en rester là puisque, dès la création du label, une première série « maison » est annoncée : **Army of Darkness – Ashes to ashes**, une série dérivée du film Evil Dead 3. Le titre arrive sur les étals un mois plus tard et réalise un carton, avec 55 000 exemplaires du premier numéro vendus. Il faut dire que toutes les ficelles maison ont été utilisées, à commencer par les variant covers prestigieuses exécutées par J. Scott Campbell ou Mark Silvestri, ce qui est toujours un bon plan pour booster les ventes d'une série naissante. Le mois de sa sortie, **AOD** est la première vente hors Marvel ou DC. Handicapé par quelques problèmes de retard, le n°1 trouve tout de même preneur à 38 000 exemplaires, confirmant que la licence est porteuse. En janvier 2005, Dynamite réédite le « coup AOD » en annonçant l'arrivée de l'ex-compagne de guerre de Conan, **Red Sonja**, comme titre phare. Pour bien enfoncer le clou, cette annonce est suivie d'un n° 0. Vendu 25 cents sous une pluie de variant covers, ce dernier séduit plus de 200 000 lecteurs, une audience comparable à celle d'Infinite Crisis (DC) aujourd'hui. Évidemment, le prix explique en grande partie cet engouement mais la graine est plantée et le premier numéro, paru en juin dernier, s'arrache à 80 000 exemplaires, soit environ les ventes de X-Men.

En marge de ses publications les plus visibles, l'éditeur s'est lancé dans une politique d'auteurs sur le marché des TPB, rééditant des pépites intouvables ou inédites, telles que les **Six from Sirius** de Paul Gulacy (parus en Marvel Epic au début des années 80), ou les **Borderline** d'Eduardo Risso. De même, le label avait accueilli **Cosmic guard** de Jim Starlin, une signature prestigieuse dont les ventes ont pourtant bien vite chuté. En effet, se pose la question de la pérennité de ces « coups » que sait si bien faire Dynamite. **Army of Darkness** tourne aujourd'hui autour de 22 000 exemplaires. De même, **Red Sonja**, malgré des opérations de séduction du lectorat (ajout de back-ups sans changement de prix), a chuté à 41 000 lecteurs au n°3. Cela reste très honorable mais représente tout de même une perte de 50 % du public en trois numéros. Mais pas de panique à bord : si les séries ne marchent pas sur le long terme, la solution est peut-être de les multiplier. Dynamite vient d'annoncer, pêle-mêle, le lancement de **Battlestar : Galactica**, une adaptation d'une série S-F très prisée des fans, de **Highlander** (qui ne propose rien moins que de réunir les quatre films, la série et le dessin animé au sein d'une même continuité, entreprise hasardeuse s'il en est...) et de **Lone Ranger**. Ce dernier était le héros d'un feuilleton radio très populaire des années 30, et l'adaptation sera supervisée par Brett Matthews et John Cassaday, bombardé « directeur artistique », faute de temps. Si on ajoute à cela la reprise de **Painkiller Jane**, avec des couvertures de Quesada et Palmiotti, ou les multiples opérations de co-édition (à l'instar d'un one-shot **Fathom** avec Aspen, ou de la **Monster War** – un crossover réalisé par Dynamite qui oppose les icônes de Top Cow à des monstres célèbres) on n'a pas trop de souci à se faire : 2006 risque d'être juteuse pour Dynamite Entertainment.

Antoine Maurel

CYBER FORCE

Top Cow, la maison d'édition fondée par Marc Silvestri, fait partie des labels qui ont conjointement créé Image Comics il y a un peu plus de 12 ans. Et Top Cow s'est construit à partir d'une série amirale, Cyberforce, sortie en 1992. Un peu les "Universal Soldiers" de leur univers, des super-soldats reconstruits à coups d'implants cybernétiques. Il y a quelques années, Top Cow avait préféré se tourner vers des séries moins cyber, plus mystiques (Witchblade, Darkness, Magdalena...) et plus populaires. Il y avait bien eu, en 2001, une vague annonce de relance de la série, avec un mini-épisode titré "Cyberforce: Nanoforce" (que Comic Box avait publié à l'époque)... Et puis plus rien. Cyberforce était aux abonnés absents !

Aussi quand Marc Silvestri a parié de ramener ses anciens héros fétiches à l'occasion des 10 ans d'Image Comics, cela a semblé une excellente nouvelle. Mais le numéro anniversaire (supposé réunir toutes les branches d'Image) qui contenait cette aventure a pris plusieurs années de retard... Le retour de Cyberforce aux USA semblait sans cesse repoussé. D'autant que dans les coulisses, il y avait bien un projet de nouveau mensuel Cyberforce mais il fallait attendre que d'autres partenaires d'Image aient terminé leur partie de l'album. Top Cow s'est retrouvé comme ses lecteurs, à ronger son frein... Et puis il y a quelques semaines, alors qu'on ne l'attendait plus et qu'il avait pris des allures de serpent de mer, l'album Image Comics est finalement paru en Amérique, débloquant ainsi le renouveau de Cyberforce. La première histoire du groupe reformé, que vous découvrirez dans les pages suivantes, n'est disponible que dans ce coûteux album Américain. Et comme nous aimons bien vous proposer des curiosités, lui faire traverser l'Atlantique nous a paru une évidence...

Scénarisée par Marc Silverstri et Dave Wohl, dessinée par Silverstri lui-même, cette histoire forme un préambule à la nouvelle série régulière Cyberforce (entre les deux s'intercale également un one-shot, paru en 2004 aux USA où l'équipe rencontre... la JLA de DC !). Cette dernière reconnence tout juste aux USA. Ron Marz (Green Lantern, Sojourn) scénarise tandis que Pat Lee (Darkminds, fondateur de Dreamwave) dessine. Une parution française ne saurait tarder, dès que le nombre d'épisodes d'avance sera suffisant. Plus de conseignements dans les mois qui viennent. D'ici là, (re)faites connaissance avec la Cyberforce...

Couverture variante de Cyberforce vol.2 #1 par Marc Silvestri.

SCENARIO : DESSINS :

ENCRAGE :

COULEURS : TRADUCTION/LETTRAGE

Cyberforce © 2005 Top Cow Productions, Inc. Cyberforce, Top Cow and the Top Cow logo are trademarks of Top Cow Productions, Inc. All rights reserved. Characters, events, stories, settings and concepts featured herein are entirely fictional. Any similarity to actual persons or events is purely coincidental. No portion of this publication may be reproduced without the express written permission of Top Cow Productions, Inc. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Originally published in the "Image Hardcover Anniversary Book". © Fusi FX pour la version française.

AUTREFOIS...

CLK!

<@#$%-- , IL A ÉTEINT LES CES FOUTUES *LUMIÈRES!*>

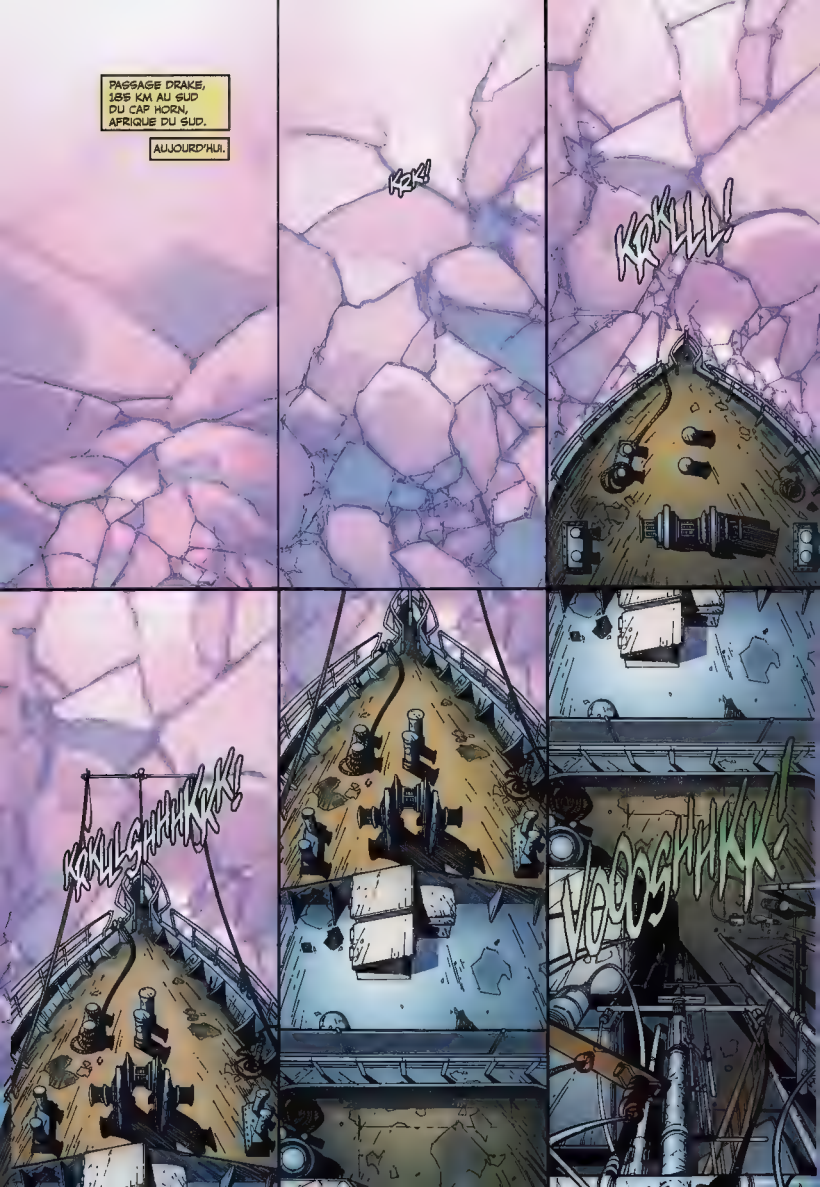
AAAAGGGGH!

<TIRE, TIRE !!>

JE CROIS QUE

EEEEAAAGGGHHH!!

SKRIPPPP!


PASSAGE DRAKE, 1895 KM AU SUD DU CAP HORN, AFRIQUE DU SUD.
AUJOURD'HUI.
KRK!
KRKLLL!
KRKLLSHHKK!
VOOOSHHKK!

«LA GLACE S'ÉPAISSIT, SIR. JE NE SAIS PAS SI NOUS POUVONS ALLER PLUS LOIN...»*
«SI JE VOULAIS VOTRE AVIS SUR SON, JE VOUS LE DEMANDERAIS.»
*TRADUIT DU RUSSE.
«OUI CAPITAINE.»
SLRP!
«CAPITAINE! DROIT DEVANT!»
«EST-CE QUE... ? MON DIEU, OUI ! C'EST LE SAINT PETERSBOURG...»
«CAPITAINE, QU'EST CE QU'IL FAIT LÀ ?»
«ARRÊTEZ LE BATEAU ANATOLI, ET RASSEMBLEZ UNE ÉQUIPE DE SECOURS.»
«ET ANATOLI.. »
«MONSIEUR ?»

" (...DONNEZ DES ARMES À L'ÉQUIPE.) "
(C'EST DÉMENT ! LE SAINT-PETERSBOURG EST PORTÉ DISPARU DEPUIS PLUS D'UN AN !)
(IL NE PEUT Y AVOIR DE SURVIVANTS !)
(QU'ONT-ILS BIEN PU VENIR FAIRE DANS CE TROU PERDU ?!?)
(ET COMMENT LE CAPITAINE SAVAIT QU'IL ÉTAIT ICI ?)
T'AS QU'À LUI DEMANDER TOI-MÊME !)
(NON MERCI. JE TIENS À RESTER EN UN SEUL MORCEAU.)
SKRITCH!
HNNNHH.
(CAPITAINE, VOUS VOYEZ QUELQUE CHOSE ?!?)
(CAPITAINE ?)

«DOUX JESUS ..»
«QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?»
«LEUR CAPITAINE N'EST PAS ICI.»
«REGARDEZ SI VOUS TROUVEZ DES RELEVÉS, UN JOURNAL DE BORD, QUOI QUE CE SOIT.»
«CAPITAINE DEMJANKA, ICI LE KARPOVSKAYA...»
«UNE TEMPÊTE DE NEIGE ARRIVE VERS VOUS. JE VOUS SUGGÈRE DE RETOURNER AU BATEAU IMMÉDIATEMENT !!!»
«CAPITAINE, VOUS ME RECEVEZ ?»
«CAPITAINE ?»

‹SIR, LA VISIBILITÉ NE DÉPASSE PAS QUELQUES MÈTRES. LES HOMMES SE PLAIGNENT. ILS DISENT QUE C'EST DU *SUICIDE*.›
‹D'APRÈS LES RELEVÉS, ILS SONT PASSÉS PAR ICI.›
‹LES HOMMES, SIR... ILS... NOUS... VOULONS RETOURNER SUR LE BATEAU.›
‹ILS L'ONT TROUVÉ.›
‹SIR ?›
‹C'EST POUR ÇA QU'ILS ONT ABANDONNÉ LE BATEAU.›
KSHK!
KSHKKK!
‹SIR, NOUS REPARTONS !›
‹PERSONNE NE PART...›
SHKSHKK!
AIEEEEEEEEEE!
...!

«MON DIEU...»

«CAPITAINE... LA LUMIÈRE ?»
«UNNNH... TOUT LE MONDE DEBOUT !»
«IL FAUT ALLER VERS LA LUMIÈRE.»
«C'EST NOTRE SEULE CHANCE DE NOUS EN SORTIR.»
«QUE... C'EST QUOI CET ENDROIT ?»
«C'EST DONC VRAI»
«QU'EST-CE QUI EST VRAI CAPITAINE ?»
«RIEN»
«CES CAISSES PROVIENNENT DU SAINT-PETERSBOURG.»
«IL Y A EU DES SURVIVANTS.»
«CAPITAINE... CE N'EST PAS UN JOURNAL DE BORD ?»
«C'EN EST UN, MAIS PAS UN DE LEUR ÉQUIPAGE...»
«... C'EST ÉCRIT EN ANGLAIS. ÉCOUTEZ»
"JE NE SUIS PAS SÛRE DE SAVOIR DEPUIS COMBIEN DE TEMPS JE SUIS DANS CET ÉTRANGE ENDROIT OU SI JE VAIS M'EN SORTIR VIVANTE. JE NE SAIS MÊME PAS POURQUOI J'ÉCRIS CE JOURNAL, MAIS C'EST TOUJOURS MIEUX QUE DE PARLER AUX ICEBERGS."
"MON NOM EST CARIN TAYLOR. MAIS PENDANT PRESQUE TOUTE MA VIE, ON M'A AUSSI APPELÉ..."

"VELOCITY."
"JE SUIS MEMBRE DE LA CYBER FORCE..."
"...ET JE ME MEURS."
MADEMOI-SELLE ?
LA MER PEUT JOUER DES TOURS À TOUT LE MONDE... SANS PARLER DE CE QU'ELLE FAIT AUX GENS DANS VOTRE... ÉTAT
"GOR PETROVITCH, LE CAPITAINE DU SAINT-PETERSBOURG. LE SEUL HOMME À AVOIR ACCEPTÉ DE NOUS CONDUIRE ICI."
"JE NE L'AIME PAS."
PEUT-ÊTRE SERAIT-IL PRÉFÉRABLE QUE VOUS RESTIEZ À L'INTÉRIEUR.
MERCI JE VAIS BIEN
VOTRE... KOFF!... SEULE NQUIÉTUDE DEVRAIT ÊTRE DE NOUS EMMENER LÀ-BAS, PETROVITCH !

"LE CAPITAINE NOUS A EMMENÉS AUSSI LOIN QU'IL L'A PU. ET CE N'ÉTAIT PAS TROP TÔT."
"JE N'ALLAIS PAS TRÈS BIEN, MAIS ROBERT ÉTAIT BIEN PLUS MAL. IL LUI RESTAIT PEU DE TEMPS."
JE NE VEUX PAS TE LAISSER SEUL, ROBERT. JE N'AI PAS CONFIANCE EN CES HOMMES.
"ROBERT AVAIT RAISON. NOUS ÉTIONS TOUT PRÈS."
TU ES LE SEUL ESPOIR QU'IL NOUS RESTE, CARIN. TON MÉTABOLISME DEVRAIT TE PERMETTRE DE CONTINUER LES RECHERCHES MÊME DANS CES CONDITIONS. LA BASE EST TOUT PRÈS. JE LA SENS. ET TOI AUSSI.
"HÉLAS, J'AVAIS ÉGA_EMENT RAISON...
TU PEUX COUVRIR 10 FOIS CETTE SUPERFICIE. PAS QUESTION QUE JE TE RALENTISSE.
EN PLUS, JE PEUX ENCORE ME DÉBROUILLER *TOUT SEUL.*
"...DE NE PAS FAIRE CONFIANCE AU CAPITAINE."
≥GLUPS≤
"ET ROBERT ÉTAIT PEUT-ÊTRE MAL EN POINT, MAIS IL LUI RESTAIT SUFFISAMMENT DE FORCES POUR JUSTIFIER SA RÉPUTATION SOUS LE NOM DE..."

"...RIPCLAW."
PARTONS D'ICI.
MAINTE-NANT !
BRAKKA!
BRAKKA!
BRAKKA!

"NOUS SOMMES VENUS DANS CE SINISTRE ENDROIT, ATTIRÉS PAR L'ESPOIR QUE, QUELQUE PART SOUS CETTE NEIGE, REPOSERAIT UN MOYEN POUR NOUS DE RESTER EN VIE."
"POUR LA PLUPART DES *MUTANTS* QUI AVAIENT ÉTÉ ÉLEVÉS ET MANIPULÉS PAR *CYBERDATA*, C'ÉTAIT TROP TARD. HÉROS OU CRIMINELS, ILS SONT TOUS MORTS. ILS ONT SUCCOMBÉ, LES UNS APRÈS LES AUTRES..."
"LA DÉFAITE DE CYBERDATA A DÉCLENCHÉ UN *VIRUS DU JUGEMENT DERNIER*, CONÇU POUR ATTAQUER – ET DÉTRUIRE – LES GÈNES QUI FAISAIENT NOTRE SPÉCIFICITÉ, UNE DERNIÈRE FAÇON DE NOUS EMM..."
"DES HOMMES, DES FEMMES, DES ENFANTS... MOURANT DANS LA RUE... LES UNS DANS LES BRAS DES AUTRES."
"AUJOURD'HUI, NOUS NE SOMMES PLUS QUE QUATRE : STRYKER ET CYBLADE, QUI ÉTAIENT TROP ATTEINTS POUR FAIRE LE VOYAGE, ET NOUS DEUX. NOUS PENSIONS POUVOIR TROUVER ICI LE SECRET DE NOTRE SURVIE – LE SEUL *ANTIDOTE* POSSIBLE. LÀ OÙ TOUT AVAIT COMMENCÉ."
"MALHEUREUSEMENT, LE CAPITAINE ET SON ÉQUIPAGE NOUS ONT ACCOMPAGNÉS POUR DE *SINISTRES* RAISONS."
"NOUS AVONS *TOUS* ÉTÉ SURPRIS PAR CE QUE NOUS AVONS TROUVÉ !"
-> GASP... <-
OH MON DIEU !!! C'EST ?!?
NOUS SOMMES *SUIVIS*.

BRAKKA!
BRAKKA!
À TOI DE JOUER, MAINTENANT ! COURS !
PAF!!
PAF!!
BRAKKA!
(MERCI D'AVOIR FAIT DE MOI UN HOMME RICHE, ABOMINATIONS DE L'ENFER.)
TU DÉPENSERAS TES RICHESSES EN ENFER, PETROVITCH !
SKR

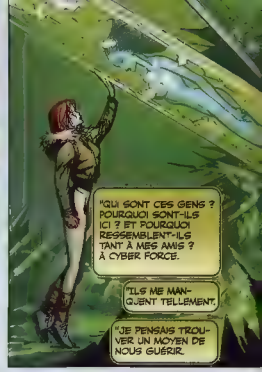
"MÊME AFFAIBLI, RIPCLAW ÉTAIT PLUS QUE CAPABLE DE SE CHARGER DE CES TYPES.
"JE SAVAIS POURQUOI NOUS ÉTIONS VENUS, MAIS JE NE POUVAIS PAS L'ABANDONNER !"
HEIN ?
VSSSHHH!
KRAKK!

"MAIS AUCUN DE NOUS N'AVAIT REPÉRÉ LE CAPITAINE...
"...JUSQU'À CE QU'IL SOIT TROP TARD.
NOOOOOOON !!!
WHUMMP!
WHAP!
WHAP!
WHAP!
WHAP!
WHAP!
WHAP!
"AU DÉBUT, JE NE L'AI PAS ENTENDU. JE N'ENTENDAIS QUE LE BRUIT MAT ET MOUILLÉ DES OS QUI CRAQUENT."
VELOCITY...
"...MAIS MÊME SI VOUS N'EN AVEZ JAMAIS ENTENDU, VOUS DISTINGUEREZ FORCÉMENT LA VOIX D'UN HOMME MOURANT."
CARIN, TROUVE LA RÉPONSE.
SAUVE NOS AMIS
CARIN, TON SOUVENIR M'ACCOMPAGNERA LORSQUE TRANS UNE AUTRE VIE.

(ET LES VOILÀ TOUS.)
(DIEU AIT PITIÉ DE LEURS ÂMES.)
(EX-HUMÉ-LES.)
(QUOI ?!?)
(FAIS-LE !)
AILLEURS
(CAPITAINE DEMJANKA, VOUS ME RECEVEZ ?!?)
(RIEN. VOUS PENSEZ QU'IL EST...)
(L'ÉQUIPE A 30 MINUTES DE PLUS POUR NOUS RÉPONDRE. APRÈS ÇA...)
"ILS SERONT SEULS)"
(VOILÀ ! VOUS AVEZ *RETROUVÉ* VOTRE CAPITAINE ! *MAINTENANT*, EST-CE QU'*ON PEUT SE TIRER D'ICI ?!?*)
(SI L'ÉQUIPAGE EST AU COMPLET...)
(...ALORS QU'EST-CE QUI EST ARRIVÉ À CELUI QUI ÉTAIT ENTERRÉ *ICI* ?)

"PEUT-ÊTRE CES PAGES CONTIENNENT-ELLES LA RÉPONSE !"
"JE NE SAIS PAS COMBIEN DE TEMPS JE SUIS RESTÉE ALLONGÉE LÀ.

"JE N'AI PAS PENSÉ À PRENDRE UNE MONTRE AUX MARINS AVANT DE LES ENTERRER.


"QUI SONT CES GENS ? POURQUOI SONT-ILS ICI ? ET POURQUOI RESSEMBLENT-ILS TANT À MES AMIS ? À CYBER FORCE.
"ILS ME MANQUENT TELLEMENT.
"JE PENSAIS TROUVER UN MOYEN DE NOUS GUÉRIR.

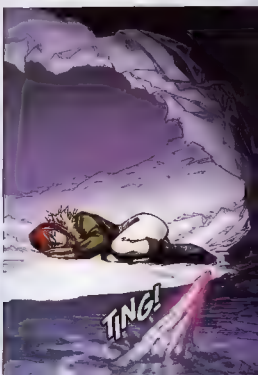
"CE VAISSEAU EST PLEIN DE NOURRITURE. AU MOINS, JE NE MOURRAI PAS DE FAIM.
"JE MOURRAI JUSTE UN PEU PLUS LENTEMENT.

"ET JE ME SENS PLUS MAL CHAQUE JOUR.

"ROBERT ME MANQUE

"JE NE PEUX QUE PLEURER JUSQU'À ÉPUISEMENT ET PUIS DORMIR..
"...ET RÊVER DE MES AMIS."

"JE PENSAIS RESTER AINSI POUR L'ÉTERNITÉ... OU PLUTÔT AUSSI LONGTEMPS QUE JE SERAI EN VIE .


TING!

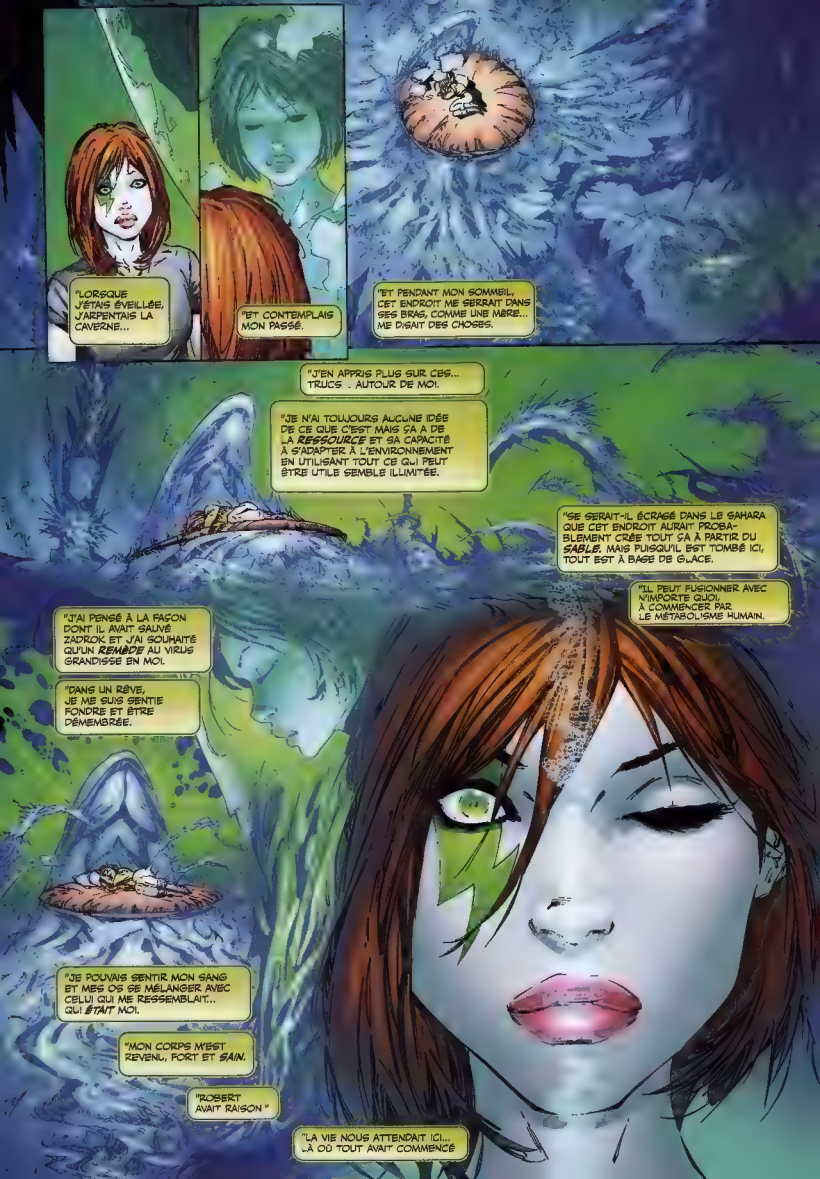
"ET PUIS J'AI VU QUELQUE CHOSE DANS LA GLACE.
"UN PIC.
"ÉTAIT-IL LÀ DEPUIS LONGTEMPS ? JE NE L'AVAIS JAMAIS REMARQUÉ...
"MAIS IL AVAIT QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL.
"QUELQUE CHOSE D'INVITANT.
"QUELQUE CHOSE D'ATTIRANT.
"QUELQUE CHOSE DE TERRIFIANT.
VARRRROOOOSHHHHHHH!

"SOUDAIN, J'ÉTAIS AILLEURS
"...TRÈS LOIN.
"JE FLOTTAIS DANS L'ESPACE. JE ME SUIS DEMANDÉ SI J'ÉTAIS MORTE
WOOSHHH
"UN MÉTÉORE M'A TRAVERSÉE COMME SI JE N'ÉTAIS PAS LÀ.
"C'EST LÀ QUE J'AI RÉALISÉ QUE J'ÉTAIS EN "TRAIN DE RÊVER.
"J'AI VU UN *VAISSEAU* ENDOMMAGÉ QUI N'AVAIT PAS EU CETTE CHANCE."

" SOUDAIN, J'ÉTAIS À L'INTÉRIEUR !
"C'ÉTAIENT LES GENS SOUS LA GLACE...
"CEUX QUI RESSEMBLAIENT À CYBER FORCE... PROTÉGÉS PAR LE VAISSEAU, TEL UNE MÈRE ATTENTIVE.
"LE VAISSEAU S'EST EMBRASÉ.
"PUIS ÉCRASÉ."
KRAKATHOOOMMMMM!

"IL A FINI PAR SE *FONDRE* AVEC LA GLACE, INVIOLÉ PENDANT DES MILLIONS D'ANNÉES."
«CAPITAINE, VOUS NE CROYEZ TOUT DE MÊME PAS CES TRUCS *INSENSÉS*, HEIN ?»
«CE SONT LES ÉGAREMENTS D'UNE *FOLLE* COINCÉE DANS CET ENDROIT *DÉVASTÉ*, ET QUI A PERDU LA TÊTE !»
«ON DOIT TROUVER UN MOYEN DE SORTIR AVANT QU'IL NOUS ARRIVE LA MÊME CHOSE...»
«SILENCE !»
«CE N'EST PAS FINI.»
"JE ME SUIS RÉVEILLÉE CONFUSE, ÉXTÉNUÉE, ET PLUS EFFRAYÉE QUE JAMAIS.
"JE ME SUIS RENDORMIE EN SOUHAITANT AVOIR UN LIT DOUILLET.
"DÈS QUE J'AI OUVERT LES YEUX, J'AI RÉALISÉ QUE L'ENDROIT AVAIT CHANGÉ."

"MAIS MON ÉTAT EMPIRAIT... ET ROBERT ME MANQUAIT...
"ET JE ME DEMANDAIS QUI ALLAIT M'ENTERRER...
"MAIS J'AI DE NOUVEAU CÉDÉ À UN SOMMEIL RÉPARATEUR. ET CETTE FOIS, J'AI RÊVÉ D'UN AVENTURIER, NOMMÉ EMIL ZADROK, QUI AVAIT EXPLORÉ L'ANTARCTIQUE VOICI DES CENTAINES D'ANNÉES.
"SEUL ET MOURANT. IL EST TOMBÉ SUR QUELQUE CHOSE QU'IL PENSAIT VIVANT.
"DANS UN SENS, ÇA L'ÉTAIT.
"IL AVAIT DÉCOUVERT UNE MACHINERIE VIVANTE QUI ATTENDAIT UN MAÎTRE DEPUIS DES MILLIONS D'ANNÉES – ELLE A CHOISI ZADROK.
"ELLE L'A SAUVÉ MAIS AVAIT CORROMPU SON ESPRIT. ET, TELLE UN MAUVAIS GÉNIE, L'A AIDÉ À CONSTRUIRE UN CAUCHEMAR NOMMÉ CYBERDATA.
"ENSEMBLE, ILS ONT DÉVELOPPÉ DES CENTAINES DE MUTATIONS ET D'ABOMINATIONS. . PARMI LESQUELLES JE COMPTE.
"TOUT CELA À PARTIR DE L'ADN DES ASTRONAUTES ÉCRASÉS SUR NOTRE PLANÈTE.

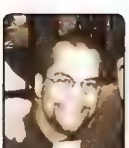

"LORSQUE J'ÉTAIS ÉVEILLÉE, J'ARPENTAIS LA CAVERNE...
"ET CONTEMPLAIS MON PASSÉ.
"ET PENDANT MON SOMMEIL, CET ENDROIT ME SERRAIT DANS SES BRAS, COMME UNE MÈRE... ME DISAIT DES CHOSES.
"J'EN APPRIS PLUS SUR CES... TRUCS . AUTOUR DE MOI.
"JE N'AI TOUJOURS AUCUNE IDÉE DE CE QUE C'EST MAIS ÇA A DIT LA RESSOURCE ET SA CAPACITÉ À S'ADAPTER À L'ENVIRONNEMENT EN UTILISANT TOUT CE QUI PEUT ÊTRE UTILE SEMBLE ILLIMITÉE.
"SE SERAIT-IL ÉCRASÉ DANS LE SAHARA QUE CET ENDROIT AURAIT PROBABLEMENT CRÉE TOUT ÇA À PARTIR DU SABLE, MAIS PUISQU'IL EST TOMBÉ ICI, TOUT EST À BASE DE GLACE.
"IL PEUT FUSIONNER AVEC N'IMPORTE QUOI, À COMMENCER PAR LE MÉTABOLISME HUMAIN.
"J'AI PENSÉ À LA FAÇON DONT IL AVAIT SAUVÉ ZADROK ET J'AI SOUHAITÉ QU'UN REMÈDE AU VIRUS GRANDISSE EN MOI.
"DANS UN RÊVE, JE ME SUIS SENTIE FONDRE ET ÊTRE DÉMEMBRÉE.
"JE POUVAIS SENTIR MON SANG ET MES OS SE MÉLANGER AVEC CELUI QUI ME RESSEMBLAIT... QUI ÉTAIT MOI.
"MON CORPS M'EST REVENU, FORT ET SAIN.
"ROBERT AVAIT RAISON "
"LA VIE NOUS ATTENDAIT ICI... ..À OÙ TOUT AVAIT COMMENCÉ

"JE N'AVAIS MÊME PLUS À RÊVER CE QUE JE VOULAIS, JUSTE À L'ORDONNER.
"J'ÉTAIS DEVENUE LE *NOUVEAU* MAÎTRE
"J'AI DIT À ROBERT COMMENT J'AVAIS ÉTÉ SAUVÉE ET COMMENT J'ALLAIS RAMENER CES ÊTRES – NOS NOUS ORIGINELS – PAR SAUVER NOS AMIS."
(C'EST LA DERNIÈRE NOTE.)
(MAIS CAPITAINE, SI CE TYPE ÉTAIT ENTERRÉ ICI, OÙ EST-IL *MAINTENANT* ?)
(ELLE NE DIT PAS L'AVOIR EMMENÉ... ET OÙ EST LE VAISSEAU QU'ELLE A CONSTRUIT ?)
(C'EST VRAI...)
(MON DIEU, C'EST VRAI. ET JE L'AI TROUVÉ.)
(NOM DE DIEU, MAIS DE QUOI PARLEZ-VOUS ?!?)
(*ATTENDEZ !* VOILÀ POURQUOI *IL* NOUS A AMENÉS ICI. POURQUOI *IL* NOUS A FORCÉS *À AVANCER !* CE N'ÉTAIT PAS UNE MISSION DE *SAUVETAGE*...)
(VOUS SAVIEZ QUE CE TRUC ÉTAIT ICI.)
(VOUS NOUS AVEZ TOUS TUÉS POUR UN FOUTU CONTE ?)
(NOUS SERONS TOUS RICHES, BANDE D'IDIOTS.)
(NOUS SERONS MORTS, CAPITAINE. COMME TOUS LES AUTRES.)
(NOUS APPRENDRONS. COMME ELLE A APPRIS.)

(VOUS POUVEZ GARDER VOTRE BUTIN, CAPITAINE. NOUS ON SE BAR...)
PAS ENCORE.
HEIN ?!?
IL NOUS RESTE UN TRAVAIL À ACCOMPLIR.
YEAAAGHHH!
THHKKGGHH!
KKKGSHKL!
ELLE M'A DONNÉ LA VIE ET JE DOIS LA RETROUVER.
ENSEMBLE, NOUS OFFRIRONS UNE NOUVELLE VIE...
...ET NOUS CRÉERONS UN NOUVEAU MONDE.
QUI COMMENCE AVEC VOUS...

ON PEUT Y ALLER, MAINTENANT
À SUIVRE DANS JLA/CYBER FORCE.

INTERVIEW
AU CLAIR DE LA LIGNE
KOLINS 04
© Marvel Characters, Inc.



SCOTT KOLINS, LES FANS ACTUELS CONNAISSENT. OUI, C'EST LE DESSINATEUR TYPÉ DE FLASH, AVENGERS, MARVEL TEAM-UP ET DE NOMBREUSES AUTRES SÉRIES. MAIS CETTE APPROCHE PERSONNELLE, IL NE L'A ACQUISE QU'AU PRIX D'UNE LONGUE EXPÉRIENCE. IL Y A QUELQUES ANNÉES DE CELA, L'ARTISTE AVAIT UN STYLE BIEN DIFFÉRENT, SE MÉFIAIT DES ENCREURS COMME DES COLORISTES... JUSQU'AU JOUR OÙ IL A ESSAYÉ UNE TECHNIQUE PEU PRATIQUÉE PAR LES AMÉRICAINS : LE DESSIN AU TRAIT ! HISTOIRE D'UN ARTISTE QUI A SU SE RÉINVENTER...

REPÈRES

> Base d'opération :
Inconnue

> Ses séries phares :
- Marvel Comics Presents (Marvel)
- Excalibur (Marvel)
- Green Lantern (DC)
- Hawkeye (Marvel)
- Freex (Malibu Comics)
- Stars & S.T.R.I.P.E
- Flash (DC)
- Avengers (Marvel)
- The Thing : Freak Show (Marvel)
- Marvel Team-Up (Marvel)
- Avengers : Earth's Mightiest Heroes (Marvel)
- Thor : Blood Oath
- Annihilation (Marvel)

La plupart des lecteurs vous ont découvert dans les cinq dernières années. Peu savent que vous aviez déjà commencé chez Marvel vers 1992, avec des choses comme Hawkeye, Marvel Comics Presents ou Excalibur. Dans l'intervalle, vous avez réinventé votre propre style. Comment ce style vous est-il apparu et pourquoi ce changement ?

Pour être complet : j'ai aussi fait des choses pour DC à l'époque, ainsi que pour Dark Horse, Image, Valiant ou Malibu. J'ai travaillé pour à peu près toutes les compagnies de comics. Mais tout ce travail ne s'est jamais vraiment stabilisé, ce qui a provoqué à la longue l'évolution de mon style. J'ai travaillé environ huit ans avec mon style original, plus traditionnel (avec les ombres et le reste) et beaucoup de mes amis préféraient mes esquisses à mes pages de comics. Mon carnet de croquis était rempli de dessins en ligne claire. Et j'avais de toute façon été influencé par beaucoup d'artistes utilisant ce style. C'est devenu évident pour moi, au moment où la colorisation des comic-books a finalement atteint un niveau étonnant. Les vieilles règles pour dessiner des comics n'étaient plus les mêmes. Auparavant, on m'avait toujours dit de remplir mes dessins de comics avec un maximum de noir et blanc, d'en laisser le moins possible au coloriste... Parce qu'on partait du principe que quoi que fasse ce coloriste, ça ne ferait sans doute qu'enlaidir le dessin. On m'avait appris à faire comme ça. Alors je m'étais toujours senti en conflit avec les coloristes. Je passais des heures à bosser sur l'éclairage et les ombrages et, régulièrement, les couleurs finales n'en tenaient pas compte. C'était frustrant. Je me demandais pourquoi on essayait tous les deux de faire le même job. S'il n'aimait pas mes effets d'ombres et de lumière, alors pourquoi je passais des heures dessus si de toute façon il repasserait derrière ?

Donc ce nouveau style, d'une part, c'était une question d'économie mais aussi une manière désespérée d'essayer autre chose et de voir si ça pouvait coller. Plusieurs éditeurs m'ont vraiment poussé à travailler sur la série Flash et leur principale suggestion était de faire tout ce que je pouvais pour avoir un impact et définir « mon » Flash. Alors je me suis lancé et j'ai décidé d'essayer ce style plus "ligne claire". La série Flash s'est révélée être l'endroit parfait pour ça. Heureusement, tous les gens impliqués dans Flash l'étaient à fond. C'est d'ailleurs ce qui fait qu'un comic-book fonctionne... On aurait pu facilement se crasher et ça aurait viré à l'erreur tragique... Spéciale dédicace artistique à Doug Hazelwood et James Sinclair !

Vous encrez vous-mêmes vos dessins et tous vos coloristes travaillent un peu avec la même palette. Est-ce que vous réclamez que ce look particulier soit préservé quand vous arrivez sur une série ?

Je passe au scanner mes crayonnés et je convertis les lignes grises en noir à 100 %. Je ne dirais pas que c'est de l'encrage. Le vrai encrage est pratiquement un art oublié dans les comics d'aujourd'hui. À une époque, Marvel qualifiait mes dessins de « crayonnés renforcés ». Je travaille de cette manière parce que c'est la méthode la plus rapide que je connaisse pour que le boulot soit fait. Et ça fait des années que mes crayonnés sont assez forts pour les utiliser de cette manière. Ça me ferait très bizarre de travailler à nouveau avec un encreur, mais il ne faut jamais dire jamais... Pour la colorisation, quand je ne colorise pas mon propre travail, je travaille autant que possible de manière rapprochée, page par page, avec ceux qui le font. J'ai des opinions assez définitives sur quels tons fonctionnent mieux avec mes dessins.

Quelles sont vos inspirations majeures ?

Je suppose qu'il s'agit des bons comics et livres que j'ai lu, des

Les Vengeurs d'hier et d'aujourd'hui, Thor en mode sauvage, Spider-Man et une tonne d'amis... Il ne suffit pas à Kolins de dessiner tous les super-héros possibles. L'artiste s'emploie aussi à les représenter dans diverses époques.

bons films que j'ai vu ou des bonnes histoires que mes amis ou ma famille m'ont raconté... Et puis la musique. J'adore la musique, travailler en écoutant de la musique

Flash est à ce jour la série sur laquelle vous êtes resté le plus longtemps. Quels souvenirs en gardez-vous ?

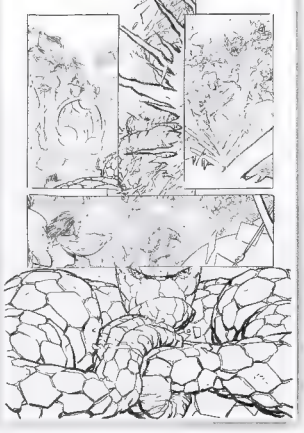
Que des choses merveilleuses. Geoff Johns était le meilleur partenaire de travail que j'ai jamais eu, Joey Cavalieri (l'éditeur) était un saint ! J'adorais tous les gens avec qui j'ai travaillé et ce titre était un vrai miracle au niveau fun et liberté. Et puis les personnages étaient cools eux aussi. Je serais toujours extrêmement reconnaissant à DC de nous avoir laissé joué aussi longtemps que nous l'avons fait. Nous ne cassions pas la baraque en termes de classements des ventes et ils auraient été dans leur droit de nous arrêter. Mais ils ne l'ont pas fait. À propos, je viens de voir au ciné le nouveau **King Kong** et, scène après scène, ça me donnait la nostalgie de Gorilla Grodd (l'ennemi simiesque de Flash). Cette série, c'était du tout bon...

Par le passé, vous avez eu l'occasion de dire à quel point vous étiez un fan d'Omac. Que pensez-vous de la récente mini-série Omac Project et Infinite Crisis chez DC ?

En fait, je suis surtout un énorme fan du Omac de Kirby. Je n'ai pas encore eu l'occasion de lire **Omac Project**. Par contre, j'aime bien ce que j'ai pu en entendre dire. Peut-être qu'un jour j'aurais l'occasion de travailler sur du Omac. Ce serait génial !

Vous êtes revenu chez Marvel un peu dans les bagages du scénariste Geoff Johns mais, finalement, lui est reparti vers DC tandis que vous restiez. Vous êtes bien dans vos baskets chez Marvel ?

Les bagages de Geoff Johns ? Je ne sais pas trop comment prendre cette expression, mais laissez-moi clarifier ma migration chez Marvel : quand j'ai décidé de quitter Flash, j'ai cherché ce que je pouvais faire d'autre chez DC, de préférence à nouveau avec Geoff Johns. DC m'a gentiment proposé un nouveau contrat, mais au bout de plusieurs mois, on ne m'avait toujours pas proposé de projet solide à mon goût. Alors j'ai appelé l'éditeur Tom Brevoort chez Marvel. Je venais de travailler avec lui sur une mini-série de la Chose, **Freakshow**. Marvel m'a aussi proposé un contrat et Tom m'offrait tout un lot de projets solides. Quand on a commencé à discuter vraiment sérieusement, Joe Quesada a suggéré que j'attaque sur les Vengeurs. C'était au moment où Geoff finissait son run. Je l'avais entendu parler de son histoire sur Miss Hulk et je me suis dépêché de signer. En fin de compte, les Vengeurs n'auront été qu'une transition puisque moins d'un an plus tard, on m'a demandé de passer sur d'autres projets.



Mais j'aime vraiment beaucoup cette histoire de Miss Hulk et j'ai adoré travailler avec Geoff une fois de plus... Et, oui, je continue d'être très heureux chez Marvel.

Dans Flash, vous aviez designé ou réinventé beaucoup de personnages secondaires de la série. Chez Marvel, au contraire, vous êtes un peu plus conservateur en termes de designs, plus fidèle au Silver Age. Est-ce une tendance qui découle exclusivement des scripts ou ressentez-vous une certaine nostalgie ?

J'ai toujours adoré inventer ou réinventer des choses. Mais je suis obligé de faire avec les besoins de la série et ce qu'on me demande. Flash avait besoin d'une nouvelle fraîcheur et de nouveaux personnages. Tout le monde était d'accord. Quand j'ai commencé à travaillé sur **Earth's Mightiest Heroes**, il s'agissait de rester le plus fidèle possible aux comics originaux tout en gardant une ambiance moderne. Je devais représenter des choses comme la vieille version d'Iron Man, mais en même temps ne pas dessiner comme Jack Kirby, Gene Colan ou Don Heck. Même si le scénariste, Joe Casey, me demandait basiquement de recopier une vieille case d'époque, je m'amusais à la reconfigurer sous un autre angle ou quelque chose de ce genre... Cela reste une représentation fidèle, j'imagine...

Vous avez beaucoup travaillé avec l'équipe de Tom Breevort depuis votre arrivée chez Marvel. C'est vous qui préférez rester avec lui ou les autres ne vous ont rien proposé ?

Tom est un bon gars. J'adore travailler avec lui et il sait comment j'aime travailler. Et en dépit d'offres d'autres éditeurs de Marvel, les séries de Tom m'ont généralement semblé le meilleur choix à faire.

Vous êtes ensuite passé sur Thor : Blood Oath, qui se déroule dans le passé du héros, comme le faisait EMH pour les Vengeurs. Et déjà en 1997, vous aviez illustré Untold Legend of Captain Marvel, une mini qui racontait le passé de ce personnage. Vous êtes toujours partant pour ce genre de projets ?

J'imagine qu'il y a quelque chose en moi qui fait que les éditeurs pensent à moi quand des projets comme ça se présentent. Quoi que dans le cas de Thor, Tom Brevoort sait depuis longtemps que je suis un grand fan du personnage et que ce serait dangereux pour lui s'il ne me donnait pas vite un projet Thor à dessiner. D'ailleurs, il y a quelques années, avant de me proposer la série mensuelle des Vengeurs, ils avaient envisagé de me donner la série Thor. En définitive, sur **Thor : Blood Oath**, je me suis éclaté comme un fou...

La suite de Earth's Mightiest Heroes paraîtra aux USA en 2006. Cette fois, vous n'y êtes pas associé. Pourquoi ?

J'ai bien aimé **EMH** et la possibilité de travailler avec Joe Casey. Mais après **EMH** et **Thor : Blood Oath**, je ne voulais justement pas devenir le type qui ne dessine que des trucs old school. Je déteste qu'on me colle une étiquette. J'aime toutes sortes d'histoires et

j'espère qu'on peut m'approcher pour n'importe quel type d'ambiance. Mes prochains projets seront tous situés dans le présent...

Les lecteurs français lisent vos épisodes de Marvel Team-Up en ce moment. Le storytelling est très différent dans cette série. Ça peut commencer avec seulement deux personnages et des douzaines de héros peuvent débarquer dans les scènes suivantes. Est-ce que ça avait une valeur expérimentale pour vous ?

Le ton de **Marvel Team-Up** vient essentiellement du scénariste, Robert Kirkman. Il est cinglé. J'ai vraiment aimé comment (dans la série) on ne pouvait pas deviner où allaient les diverses intrigues, avant qu'il ne les relient. J'aime cette imprévisibilité. Et c'était vraiment fun de pouvoir dessiner toutes sortes de personnages Marvel. Je continue d'adorer cette série...

Justement, pourquoi l'avez-vous quittée au bout de seulement une année ?

On m'a dit que **Marvel Team-Up** allait s'arrêter et on m'a proposé d'autres projets. Je préfère travailler sur une série mensuelle durable, m'y sentir « à la maison » et à la base j'avais espéré que **MTU** pourrait l'être bien plus longtemps que ça. La variété de mes projets chez Marvel n'est jamais ennuyeuse, mais en général, je n'ai pas l'impression de donner le meilleur de moi-même sur une série (ou sur un personnage), tant que je n'y ai pas consacré un certain nombre d'épisodes. .

Seriez-vous intéressé par une série en creator-owned ou, d'une manière générale, par dessiner des histoires sans aucun super-héros ?

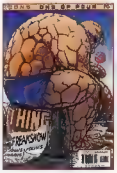
J'adorerais vraiment faire du creator-owned avec ou sans super-héros. Tant que ça paye ! J'ai des gosses à nourrir. J'ai certaines idées personnelles qui vont dans ce sens, mais j'attends juste que ce soit le bon moment...

Vous êtes en train de dessiner le prologue d'Annihilation, nouveau crossover cosmique de Marvel. Vous y partagez les pages avec Ariel Olivetti, qui a un style très différent du votre. Comment les faites-vous cohabiter ?

Marvel a délibérément choisi un point dans l'histoire qui permet de séparer les styles. Olivetti fait huit pages d'**Annihilation Prologue** tandis que j'en fais trente-six. Il y a peu de connections entre sa partie et la mienne. À l'heure où je vous parle, j'ai dessiné seize pages et j'apprécie vraiment de pouvoir à nouveau toucher à une histoire de science-fiction. Même si c'est épuisant, ce récit est pour l'instant la plus grosse saga épique que j'ai pu dessiner jusqu'ici. C'est énorme ! Et je m'extasie de pouvoir travailler sur les scénarios du légendaire Keith Giffen.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

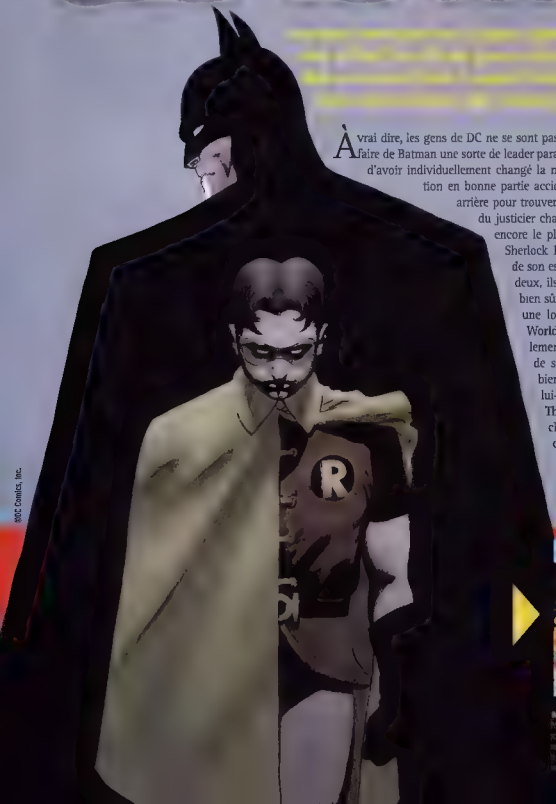
A l'issue de Flash vol.2 #200, Kolins s'en est allé vers Marvel, non sans avoir laissé sa marque sur la série (les épisodes actuellement traduits en Big Books)



DIABLE BLANC
comics
Vo Vf Vpc
42, rue de Maubeuge, 75009 Paris (Métro: Cadet) Tél: 01 49 70 65 56
envoyer vos listes de recherche: davidbornoum@hotmail.com
DU LUNDI AU SAMEDI DE 14H00 A 20H00

LES SECRETS DE LA BAT-ATTITUDE

À vrai dire, les gens de DC ne se sont pas réveillés un jour en se disant qu'ils allaient faire de Batman une sorte de leader paranoïaque. Aucun scénariste ne peut se targuer d'avoir individuellement changé la nature du héros. Il s'agit plutôt d'une évolution en bonne partie accidentelle. Il faut remonter deux décennies en arrière pour trouver les premières graines de ce visage moderne du justicier chauve-souris. Au début des années 80, il était encore le plus intelligent des super-héros, une sorte de Sherlock Holmes nocturne, répondant par la vigueur de son esprit à la vertu qu'incarnait Superman. À eux deux, ils étaient la tête et le cœur de l'univers DC et bien sûr, copains comme cochons, comme l'illustrait une longue série régulière dédiée à leur tandem, **World's Finest**, dans laquelle ils étaient continuellement représentés ensemble, incarnants le duo de super-héros le plus long de l'histoire (après, bien sûr, la doublette Batman/Robin). Batman lui-même disposait d'une autre série, **Brave & The Bold** (B&TB), dans laquelle il rencontrait chaque mois un héros DC, et démontrait sa compatibilité avec le reste de l'univers. Mais en 1983, l'éditeur décide de mettre un terme à **Brave & The Bold**, pensant qu'une série basée sur une équipe se vendrait plus. B&TB est donc remplacée le mois suivant



©DC Comics, Inc.

par **Batman And The Outsiders** (B&TO). Pour justifier que Batman crée une nouvelle équipe (les Outsiders), il faut aussi expliquer pourquoi la Ligue de Justice ne lui suffit plus. Dès la couverture de B&TO#1, la couleur est donnée, Batman claque la porte de la JLA. Commence alors un « effet domino » étalé sur plus d'une vingtaine d'années (voir ci-dessous). À chaque fois qu'un éditeur aura à justifier l'évolution du personnage, cela se fera en grignotant davantage la sociabilité du personnage, devenu plus noir, plus violent.

Certains lecteurs se plaignent du peu de traces laissées par certains arcs sur le long terme, mais en les regardant avec du recul, on s'aperçoit qu'ils avancent dans une même direction : couper progressivement le Caped Crusader de son univers. Le crossover *No Man's Land* (1998-2000) a thématiquement coupé l'univers de Batman du reste des revues DC en faisant (pendant quelques mois) de Gotham une ville interdite, façon **New York 1997**. Et **JLA#32** (août 1999) d'enfoncer le clou en montrant l'incompatibilité des autres super-héros dans cette chasse gardée de Batman. *Officier Down*, autre crossover batmanien paru en mars 2001, a vu le départ à la retraite du Commissaire Gordon, allié historique du héros, au bénéfice de policiers bien moins enclins à collaborer avec le justicier masqué... L'event *Joker: Last Laugh* (décembre 2001) a vu les méthodes de Nightwing se radicaliser, l'éloignant de Batman, tandis que dans la série Robin, les désaccords se sont multipliés entre « Über-Bat » et son jeune pupille... Et Bruce Wayne est à présent bien seul.

LA STRATÉGIE DE LA RUPTURE

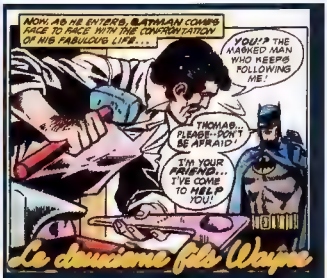
Crossover après crossover, le héros a trahi ses alliés, les a manipulé ou mis dans une position délicate, les utilisant plus comme des outils que comme des amis. *Jeux de Guerre (War Games)*, commencé il y a quelques semaines dans les revues liées à Batman en France, démonte bien le mécanisme tout en poussant plus loin l'escalade. Spoiler, assistante du héros, a pensé bien faire en appliquant à la lettre un plan que Batman avait préparé pour éradiquer la pègre de Gotham. Seulement voilà. Batman n'a jamais jugé utile de lui révéler qu'il avait une identité de rechange (Matches Malone). Pensant passer pour la première de la classe, Spoiler va mettre en branle une série d'événements qui vont causer catastrophes et deuils. Tout ça parce que, une fois encore, Batman a oublié le sens du mot confiance. La parution de **All-Star Batman & Robin** (ASB&R), bien que n'appartenant pas à la même continuité, vient se greffer sur cette radicalisation. Ou tout au moins, c'est la première impression. Car ce Batman « iconique » vu par Frank Miller et Jim Lee n'est franchement pas un rigolo, n'hésitant pas à frapper Robin quand il le juge nécessaire, ou à mettre en danger la vie de policiers lancés à la poursuite de la Batmobile. Ces scènes (et le côté bimbo de Vicky Vale) en ont choqué plus d'un, mais peut être convient-il de les remettre dans leur contexte. C'est sans doute le graphisme très « super-héroïque » de Jim Lee qui fait qu'une partie du lectorat attend un comportement plus classique du héros. Miller, lui, ne l'entend pas de cette oreille. Pour lui, ASB&R, c'est un peu son « Batman Year 1.5 », c'est-à-dire un Batman encore débutant, en ligne avec l'origine moderne, **Year One**, que le même Miller avait produit en février 1987. Et, quand on la feuillette à nouveau, il est intéressant de constater que la Gotham des origines préfigure un peu **Sin City** dans l'oeuvre de Miller. Gordon y est à peu près le seul flic honnête tandis que tous les autres sont corrompus. Le Batman de All-Star se place dans la suite directe de ces événements, dans une Gotham où le ménage n'a pas encore été fait et où l'uniforme de policier est une sorte de costume du dimanche de la corruption. Reste le côté « châtiment corporel » de Batman envers Robin et là aussi, il suffit de se replonger dans l'oeuvre de Miller pour y trouver un précédent. Dans **Daredevil: Man Without Fear** (1993), les coups que donne Stick, le mentor du jeune Matt Murdock, ne sont guère différents. Encore faut-il se rappeler que le titre entier de la série est **All-Star Batman & Robin The Boy Wonder**. Les auteurs ne cachent pas que l'idée est de montrer à terme l'influence que Robin a eu sur son maître à penser. Du coup, il ne s'agit sans doute pas de montrer la violence de Batman comme une fin en soi mais bien comme un point de départ. All-Star raconte l'histoire d'un héros radical appelé à se détendre au contact de son jeune allié. Le Batman de l'univers DC, lui, est à l'autre bout de la boucle... Il ne recrute plus d'alliés depuis longtemps, il en perd à la douzaine. Et si, finalement, le « Über-Bat » n'était pas un dur à cuire caricatural mais un héros aux pieds d'argile ? La réponse viendra dans les mois à venir, aussi bien aux USA (où l'on attend de savoir où il en sera au terme de « One Year Later ») qu'en France (où l'après *War Games* coïncide avec la parution VF de **All Star-Batman**). Si les styles graphiques sont inégaux, il faut bien reconnaître que l'univers de Batman bouge et que les choses, à partir du moment où elles prêtent à discussion, n'en sont que plus intéressantes.

Xavier Fournier

UNE FAMILLE FORMIDABLE

La mère adoptive

Leslie Thompkins ne fut d'abord qu'une simple passante dans l'univers de Batman, débarquée tardivement dans le mythe. En mars 1976, dans **Detective Comics #457**, elle est celle qui s'est occupée du petit Bruce la soir où ses parents furent tués. Thompkins est une vieille femme un peu bouloïte, vivant dans la funeste Crime Alley. Batman lui rend visite une fois par an, à la date anniversaire du décès de ses parents et pourtant, elle ne semble pas destinée à d'autres apparitions que cet épisode initial. On ne la revoit qu'onze ans plus tard, à partir de **Detective Comics #574**, dans lequel le scénariste Mike Barr profite du droit d'inventaire apporté par Crisis pour réinventer complètement Leslie et lui donner une importance déterminante. Leslie (relookée, bien plus mince et dynamique) est une chirurgienne, ancienne collègue et amie du père de Bruce Wayne et ce bien lui a permis de recueillir, en tant que tutrice légale, le petit Bruce après le drame. Alfred n'a donc pas élevé tout seul le garçon, comme on le croyait auparavant (ou même dans le film **Batman Begins**) : c'est bien Leslie Thompkins qui a joué les mères de remplacement. Ses relations, désormais bien plus étroites, avec Bruce/Batman ouvrent aussi d'autres possibilités. Rétroactivement transformée en doctoresse possédant sa propre clinique, c'est elle qui procure les soins clandestins dont a besoin Batman et ses alliés (y compris Catwoman, dont elle est proche). Une sorte d'Oracle spécialisée dans le médical, bien qu'elle réprouve certains agissements de Batman...


NOW, AS HE ENTERS, BATMAN COMES FACE TO FACE WITH THE CONFRONTATION OF HIS FABULOUS LIFE...
YOU!? THE MARKED MAN WHO KEEPS FOLLOWING ME!
THOMAS... PLEASE--DON'T BE AFRAID!
I'M YOUR FRIEND... I'VE COME TO HELP YOU!
HOMM!

Le deuxième fils Wayne

En mai 1974 (**World's Finest Comics#223**), Batman est le premier surpris d'apprendre que le Boomerang Killer, un dangereux psychopathe en taupe, n'est autre que Thomas Wayne Jr, un frère aîné dont il ignorait l'existence. Petit, Thomas a été victime d'un accident qui l'a rendu fou et dangereux. Les parents Wayne l'ont donc placé dans une institution spécialisée et n'ont jamais abordé le sujet avec Bruce, le frère cadet. Une fois sorti, le frère du Batman fait preuve d'une sorte de minutisme inconscient et utilise des accessoires finalement très proches de ceux du héros de Gotham, mais au service du mal. Une fois cette fratrie découverte, Batman ne peut se résoudre à affronter son aîné et il faudra l'insistance de Superman et de Deadman (héros fantôme se réincarnant dans les corps) pour que l'enquête suive son cours. A la fin de l'épisode, Thomas Jr. disparaît dans une explosion et Batman, désespéré, le croit mort... Dans **World's Finest Comics#227** (janvier 1975), Batman découvre que son frère n'est pas décédé comme il le pensait et qu'il est devenu le « corps de rechange » de Deadman. La situation est intolérable pour Bruce Wayne, qui se lance à la poursuite du tandem « corps de Thomas/âme de Deadman ». Il le retrouve rapidement, devenu acrobate (l'ancien métier de Deadman) sous le nom de scène de... Daredevil ! L'épisode se termine quand Thomas, libéré de toute influence, se sacrifie en prenant une balle mortelle destinée à Batman. Ce dernier conclut qu'il y avait bien une étincelle d'héroïsme dans ce frère qu'il a si peu connu...

Dans l'univers DC rénové d'après Crisis, Bruce Wayne n'a bien sûr jamais eu de frère. Pourtant, certaines allusions du scénariste Jeph Loeb pendant l'arc *Hush* (Silence, en VF) forment comme un étrange écho à l'existence de Thomas Jr. D'abord, Hush, l'énigmatique ennemi de Batman dans ces épisodes, utilise lui-aussi un imperméable comme vêtement de prédilection. Jusque-là, ce ne pourrait être qu'un hasard (Constantine, lui aussi fan de trenchcoats, n'est pas pour autant associé à la famille Wayne), mais ce sont surtout certains flashbacks qui intriguent. On y voit le petit Bruce jouer avec un ami d'enfance, Thomas, tandis que les parents Wayne les surveillent, sans manquer d'observer que les deux enfants se ressemblent comme... deux frères. Et si Thomas Wayne Senior avait fricoté un peu avec la voisine ? Et si le secret de Hush/Silence n'était pas celui qu'on croit ? Et si Thomas Elliott, ami d'enfance de Bruce Wayne était en fait son frère ? Autant de questions que Jeph Loeb a choisi de laisser en suspens... Pour l'instant.

La dulcinée

Vicky Vale [illegible] la première héroïne de Batman [illegible] la dernière. En 1949 (**Batman 3#49**), DC décide cependant de donner à Batman son équivalent de Lois Lane, Vicky Vale. Une journaliste bien décidée à lui passer la corde au cou. Mais il faut bien reconnaître que Vicky n'aura jamais l'envergure de Lois Lane et qu'elle n'apparaît guère à Batman que des situations déjà vécues par Superman. En 1963, DC décide donc d'oublier Vale et ne la mentionne à nouveau qu'en 1977 (**Batman Family#19**). Lassée de courir après Batman, elle s'était mariée à un certain monsieur Powers. Puis elle revient dans les années 80 et s'égare dans divers épisodes de Batman en y reprenant son rôle d'amoureuse potiche (l'éditeur ayant oublié qu'il l'avait mariée). Finalement, c'est surtout le film Batman, de Burton, qui lui donne son moment de gloire... Au point de connaître de nombreux spectateurs qu'elle l'était aussi incontournable dans le Batuniverse que Lois Lane à Métropolis. Loin s'en faut cependant, et les années 90 la virent vite naviguer dans l'oubli. A plus forte raison parce qu'à un moment [illegible] Wayne passait avoir trouvé l'amour dans les [illegible] de Vesper Fairchild, une journaliste radio [illegible] plus de personnalité. Vicky Vale [illegible] du coup double emploi... Dans **All-Star Batman & Robin - The Boy Wonder**, Frank Miller et Jim Lee l'ont ressortie et dépoussiérée [illegible] au grand-dam de certains [illegible] donne volens volens un [illegible] de la retrouver plus... [illegible] Mais qui avait-il conserver de la personnalité d'une [illegible] de Lois Lane ? Pas grand chose. Miller a décidé plutôt que d'en faire une [illegible] pour chercher à démasquer le héros et la transformer en véritable garce assassine. Ce qui, même pour ce dernier, ne devrait pas [illegible] les filles de briller [illegible] qu'à voir le rôle général des femmes dans **Sin City**, par exemple) et d'accompagné lui donne une personnalité relativement inédite dans les cercles de super-héros mainstream. Comme Mary Jane Parker et quelques autres, Vicky Vale passe [illegible] en petite tenue avec elle, elle s'assume... La calinoise des années 50 est décidément en [illegible] une Sharon Stone [illegible] terre et rousse...

Le garde du corps

INTERVIEW ■ PAUL JENKINS

DES MONDES À REFAIRE

PAUL JENKINS N'EST JAMAIS PARTI ET POURTANT ON A L'IMPRESSION QU'IL A QUITTÉ LES GROS TITRES DU MONDE DES COMICS POUR ENTRER DANS LA CLANDESTINITÉ PENDANT QUELQUES ANNÉES. PUIS -BOUM !- COUP SUR COUP, ON L'ANNONCE SUR PLUSIEURS PROJETS D'ENVERGURE CHEZ MARVEL, AVEC QUI IL SIGNE EN PRIME UN CONTRAT D'EXCLUSIVITÉ. CE QUI NE L'EMPÊCHE PAS DE FAIRE DE NOMBREUSES AUTRES CHOSES QU'ÉCRIRE DES COMICS. INTERVIEW « RETOUR EN FORCE »...

REPÈRES

> Base d'opération :
Roswell, Georgia
(et ce n'est même pas une blague !)

> Ses séries phares :
- Hellblazer (DC)
- Werewolf by Night (Marvel)
- Inhumans (Marvel)
- Incredible Hulk (Marvel)
- Peter Parker Spider-Man (Marvel)
- Sentry (Marvel)
- Witchblade (Top Cow)
- Universe (Top Cow)
- The Agency (Top Cow)
- Wolverine : Origin (Marvel)
- The Darkness (Top Cow)
- Spectacular Spider-Man (Marvel)
- Wolverine : The End (Marvel)
- Revelations (Dark Horse)
- X-Men : Mythos (Marvel)

On vous retrouve sur Sentry, Generation M, The Pulse, X-Men : Mythos et vous signez en plus une clause d'exclusivité Marvel... Pourquoi cette frénésie et pourquoi maintenant ?
Je crois que quand j'ai commencé à faire Spectacular Spider-Man avec Humberto, la direction éditoriale venait de changer. Dans un sens, ce qui m'avait placé là était le changement. Après Origin, j'avais eu le choix de mon projet et Bill Jemas [Directeur général de Marvel Comics à l'époque] m'avait laissé faire Spider-Man. Après quelques mois, les projecteurs se sont tournés vers d'autres, ce qui est normal, parce que Spider-Man, finalement, c'était la routine. Et très vite, les demandes des éditeurs ont été incessantes : « Peux-tu mettre des lanceurs de toiles organiques », « Peux-tu mettre Captain America dans cet épisode », etc... Je n'ai rien contre les demandes des éditeurs, mais même mon éditeur actuel, Tom Brevoort, admet qu'avec moi, ce n'était sans doute pas la chose à faire. Je ne suis pas très bon pour écrire des histoires sur commande ! (rires) Ça se voit trop. Donc, maintenant, je suis un homme libre ! On m'a laissé faire ce que je voulais sur X-Men Mythos, Generation M ou Sentry.

Vous avez mentionné les lance-toiles organiques (créé par Spider-Man lui-même et non plus des cartouches de fluides qu'il se confectionnait). C'était une décision purement éditoriale ?
(rires) Oui, exactement. Ils m'ont demandé si je pouvais le faire et j'ai dit : « Oui. »

Vous n'avez pas dit « Oh non ! pourquoi moi ? » ?
Je vais être complètement honnête avec vous : j'ai pensé effectivement comme cela. Joe Quesada m'a appelé un samedi sur mon portable. J'étais dans le métro new yorkais. Il me dit : « Est-ce que ça te dérange de mettre ces lanceurs organiques ? » J'ai dit « Mmm... je crois. » Ça ne m'a pas paru important sur le moment. C'était juste un « truc ». Donc, j'ai fait mon histoire avec la Reine des araignées. Et en fait, le script est allé dans une direction complètement différente à cause de ces lanceurs organiques et, hop... À la fin, avec tous les changements éditoriaux, je me suis retrouvé avec une histoire qui n'avait que peu de rapports avec ce que je voulais faire. Je n'en étais pas satisfait en tout cas. Alors, je les ai appelé pour leur dire : « Les gars, sans rancune, je n'ai plus envie de faire d'histoires comme celle-ci. Je ne suis pas doué pour cela. » Je l'ai dit à Joe et j'ai juste demandé à faire deux ou trois « standalone » (des épisodes uniques- ndlr). Un début et une fin. Point. Et j'ai écrit une histoire sur... Le poker ! (rires) Les derniers épisodes de Spectacular Spider-Man sont ceux dont je suis le plus content. Ça n'a duré que six mois mais je me suis fait plaisir !

Vous vous êtes récemment retrouvé transformé en personnage dans New Avengers. Ca fait quel effet ?
(rires) Je vais vous dire d'où ça vient. Ça m'a fait bien rigoler. Brian Bendis et moi sommes amis et on discute souvent ensemble. Ce qu'il a fait m'a touché, c'était un privilège parce que l'histoire était compliquée. Et il a re-travaillé l'origine de la création du Sentry. Parce que j'ai créé le Sentry. Et le concept que Bendis a développé prend racine dans la mini-série Sentry sur laquelle je suis en ce moment. Le concept de Bendis et le mien sont voisins. Nous avons écrit chacun dans notre coin et les deux se complètent à merveille. Vous comprendrez quand vous aurez lu Sentry#8.

Il s'est écoulé cinq ans entre la première mini-série Sentry et la seconde. Et le retour du personnage est finalement dû à Bendis. Pourquoi a-t'il fallu autant de temps ? Vous ne vouliez plus toucher au personnage ou l'on vous en a empêché ?
J'ai évoqué le retour du personnage avec Joe [Quesada] deux ou trois fois durant cet intervalle. On s'est dit qu'on le ferait. Et quand Brian est arrivé avec l'idée d'inclure Sentry dans New Avengers, c'est devenu une évidence. Il m'a raconté cette histoire... Quand les fans ont commencé à parler de sa série [New Avengers], il craignait qu'il n'y en ait que pour Wolverine : « Ah ! Tu as vu, ils ont mis Wolverine dans les Vengeurs, Wolverine par-ci, Wolverine par-là ! » Au lieu de ça, dès New Avengers#1, Sentry prend Carnage, le casse en deux et l'envoie dans l'espace. Dans les conventions, au lieu de « Wolverine Wolverine », Brian a plutôt eu « Sentry ! Sentry ! ». C'était lui le mystère, pas Wolverine.

En cinq ans, en quoi votre perception de Sentry a-t-elle changée ?
Je crois que la seule façon de rendre un personnage intéressant est de le changer sans cesse. Par exemple, ce que Marvel a fait après House of M avec les X-Men. Joe dit ça tout le temps : « Il faut changer le status quo. » Sentry est toujours le même homme. Il est son pire ennemi. Il est schizo. Il a une grande histoire parce qu'il est le Superman [de Marvel]. Mais en même temps, il redécouvre tout et nous avec, par ses yeux.

Donc, même s'il y a un air de déjà vu, j'essaie de faire de nouvelles choses. Eddie Berganza (l'éditeur de Superman chez DC entre autres) me disait tout le temps « Tu ne voudrais pas écrire quelques histoires pour Superman ? » Et je répondais : « Sauf ton respect, Eddie, je le fais déjà [avec Sentry]. » Et je suis libre de toute continuité ! (rires) Il ne se souvient de rien, on peut revenir sur tout ce qu'on veut. C'est grisant (rires).

En haut : Sentry par John Romita Sr.
Au centre : Sentry, première version par Jae Lee.
Ci-dessus : Darkness, et Generation M.
Paul Jenkins y offre un "préquel" à The Pulse avec le personnage de la journaliste Sally Floyd.

Dans la première mini-série, vous aviez pris soin de créer toute une équipe de super-héros européens, le S.H.E. (Super-Heroes of Europe) y compris une héroïne française. Est-ce qu'on reverra le SHE ou est-ce que c'était un simple « one-shot » de votre part ?

Oui, il vont revenir, pas dans la mini-série, mais dans la série régulière de Sentry qui lui fera suite. Ce qui est drôle en ce moment, et vous devez comprendre à quel point j'ai de la chance en tant que créateur de comic-book, c'est que je peux écrire les histoires que je veux. Dans The Pulse, je peux utiliser n'importe quel personnage de Marvel et le montrer par les yeux de Sally Floyd (l'héroïne principale de the Pulse) Dans Sentry, je peux créer tous les vieux personnages que je veux. Je suis comme un gosse dans un magasin de bonbons ! J'y ai eu l'idée de ce personnage, le Hippie. Il n'apparaît que dans une seule case, mais son histoire est absolument délicieuse. Un jour, il a trouvé un lac rempli de LSD. Et il s'en sert comme pouvoir ! (rires) Mais je ramenerais SHE, le Blue Buffoon, etc...

Vous reprenez la série The Pulse aux USA ces temps-ci, mais vous n'aurez pas accès à Jessica Jones, qui ne fait plus partie de la revue. Est-ce que ça n'accroît pas la pression ? Après tout, cette série n'a été créée QUE pour Jessica Jones !

Je n'ai jamais vraiment ressenti de pression dans vie. Ça ne va donc pas commencer maintenant. J'aurais peut-être dû avec Spider-Man, Hellblazer ou Origin... Mais non. La situation de Jessica Jones me va. Je sais que les gens n'ont pas lu la totalité de la série Generation M, qui met en scène Sally Floyd pour la première fois. Mais les éditeurs de Marvel sont tombés amoureux d'elle quand ils ont lu le premier épisode. Une des raisons pour lesquelles j'ai hérité de The Pulse est Sally Floyd. Ils m'ont dit que je serais la bonne personne pour la série parce que je savais écrire d'un point de vue journalistique et je savais faire des histoires en un seul épisode. J'ai donc encouragé Mike Marts et Andy Schmidt à lire Generation M et ils sont revenus en me disant qu'il fallait que Sally soit l'héroïne de The Pulse.

Bon. Mais cette série, si vous deviez en faire le pitch, vous la présenteriez comment ?

Dans la première version, la série ne se concentrait pas vraiment sur l'aspect « journalistique » mais restait très centrée sur Jessica Jones. Ici, je développe principalement le thème : « Qu'est-ce qu'un journaliste dans le Marvel Universe ? » Sally est très respectée dans son milieu parce qu'on ne la lui fait pas. Elle tient tête à tout le monde. C'est une dure ! C'est la journaliste que Saddam Hussein aurait appelée pour avoir une interview. Dr Fatalis la connaît et la respecte. Elle connaît tout le monde. Dans un épisode que j'écris, un personnage très important du Marvel Universe lui dit : « Je voudrais que vous écriviez mon histoire » et elle lui répond : « Personne ne me dit ce que je dois écrire ! » Elle est parfaite pour la série. Lisez Generation M et achetez the Pulse ! Je vous le dis, c'est la série la plus agréable que j'ai jamais écrite.

Y-aura-t-il des interactions entre les super-héros et Sally ? Après tout, une journaliste qui sort avec un héros, Sentry par exemple, c'est un classique du genre ?

(rires) Absolument ! Oui, il y aura des interactions, Sally a des histoires personnelles avec quelques personnages que nous révélerons au fur et à mesure. Les héros et les vilains lui font confiance. Elle n'a peur de rien !

La mini Generation M conte la vie de plusieurs des victimes du crossover de House of M. Comment avez-vous défini les noms des victimes en question ? Il y avait une liste établie ou vous avez pu apporter un peu votre input ?

Ils m'ont donné des suggestions qui étaient assez bonnes, mais j'ai décidé de tout en fin de compte. Prenez... Le Blob. Je l'ai pris parce que je trouvais qu'on pouvait lui écrire une histoire intéressante. Mais vous savez, après House of M et ses conséquences, on découvre que certains personnages ne sont pas du tout mécontents du sort qu'il leur a été réservé. On ne m'a pas vraiment défendu d'utiliser tel ou tel personnage. Je me rappelle que j'avais mis Iceman dans une scène et que Marvel m'a demandé de l'enlever parce qu'ils avaient d'autres plans pour lui ce mois-là. J'ai donc mis Wolverine. De toute façon, on peut mettre Wolvie partout, ce n'est jamais un problème ! (rires) J'ai aussi créé des personnages pour la série, cela résolvait pas mal de difficultés.

X-Men : Mythos semble jouer à fond sur un certain aspect iconique des personnages. Est-ce que dans l'idée, il n'y a pas un risque de concurrencer certaines mini-séries précédentes comme X-Men : Children of the Atom ?

Mouais... Laissez-moi vous dire comment Mythos est arrivé, histoire d'être tout à fait clair : quand Origin est sorti et que Marvel a vu ce qu'on en avait fait, Joe m'a demandé de faire des Origin pour tous les personnages du Marvel Universe. Prenons Daredevil par exemple. Il y a eu un film et un comic. Et la plupart des spectateurs du film n'ont jamais lu de comics ! On s'est donc dit que ce serait pas mal de prendre la continuité officielle des comics et d'y incorporer des éléments intéressants du film. Pour Hulk, on avait le film, le comic et la série TV. Cela faisait plusieurs références. L'idée était de faire des albums anthologiques et définitifs destinés à tous les publics et entièrement peints. Je vous le dis, c'est le travail le plus difficile que j'ai eu à faire dans toute ma vie. Chaque épisode est extrêmement compliqué à écrire. Je dois me mettre à la place d'un lecteur qui n'aurait jamais lu de comics de sa vie. Mais, surtout, il me faut respecter l'origine des personnages de Stan [Lee] et la mélanger avec celle des films. Donc je fais des choix. Dans X-Men par exemple, j'ai utilisé Patrick Stewart comme référence parce que j'ai trouvé son interprétation de Charles Xavier brillante...

Vous dites ça uniquement parce qu'il est anglais (rires) !

(rires) Non, je dis ça parce que c'est un excellent acteur ! Une autre chose : si vous lisez l'origine des X-Men, vous verrez qu'elle ne tient que sur un ou deux épisodes avec huit ou neuf cases par page. On ne peut pas faire ça avec un comic peint. J'ai donc dû couper l'histoire, la ramener à l'essentiel.

Est-ce qu'une manière de boucler la boucle ne serait pas de faire

aussi un Sentry : Mythos ?
(rires) Ah ! Peut-être un jour ! Je l'ai dit en plaisantant à Tom [Brevoort] une fois et il n'a pas eu l'air de détester l'idée. Mais on a au moins huit projets à finir avant ! Et cela prend du temps. Paolo [Rivera] met trois ou quatre mois à peindre chaque épisode. Il finit Hulk en ce moment;ensuite il y aura Ghost Rider et Spider-Man. J'ai aussi proposé un Dr Strange à Tom même s'il n'y a pas de film en projet. Il a bien aimé mon idée, on le fera sans doute à la fin, après tous les autres. Alors, peut-être qu'après tout cela, on fera un Sentry dans la collection.

Et votre Batman, c'était juste un projet bouche-trou entre deux séries Marvel ?
Pas du tout, ça a même été long à faire. Il nous a fallu deux ans et demi pour le réaliser avec Jae Lee. Mais ça a été génial. Ils m'ont laissé faire ce que je voulais. Je voulais parler de Double-Face, de son origine, de son frère. Et DC a été super.

Il y a trois ans vous étiez devenu un peu le scénariste en chef de Top Cow, travaillant sur Witchblade, Darkness et Universe... Quel bilan tirez-vous de cette période ?
Humm... En y repensant, je crois que Darkness a été une réussite totale. Ils font le jeu vidéo en ce moment en se reposant sur ce que Dale Keown et moi-même avons fait dans la série. Pour Witchblade, je ne suis pas sûr du résultat. Je sais ce que j'avais l'intention de faire : des histoires policières avec une femme détective. Mais il semble que ça n'intéressait pas les artistes avec qui je devais travailler. Donc Witchblade n'a pas été à la hauteur de ce que j'espérais. On me disait toujours « Mais où sont les femmes à moitié nues avec des gros seins ? » Alors je leur ai dit de trouver quelqu'un d'autre pour faire le job. Pour Universe, c'est encore pire. Quand j'ai été engagé, le concept était limpide : toutes les nouvelles séries que Top Cow devait produire (Inferno, Necromancer etc...), devaient se retrouver dans Universe. Ce devait être un titre qui expliquait les fondements de l'univers Top Cow. On devait y voir ce qu'était vraiment la Witchblade et le Darkness... Un jour j'ai demandé à Marc Silvestri et Matt Hawkins : « Savez-vous ce qu'est la Witchblade ? » Et il m'ont dit « On ne sait pas, on n'a jamais vraiment décidé. » J'ai dit : « Ok. Je vais décider pour vous. » Ils m'ont fait confiance. Le problème, c'est qu'aucun des putains de comics qui devaient accompagner Inferno ne sont sortis ! Donc tout ce sur quoi reposait Universe n'avait plus aucun sens.

Universe et maintenant Revelations sont construits sur un fond de mythe judéo-chrétien, nappé d'une sauce de conspiration. Vous êtes fan de Dan Brown (le Da Vinci Code) ?
Non ! Je n'ai jamais lu ça de ma vie ! Un tas de gens m'ont dit « Est-ce que tu as écrit Revelations à cause du pape ? » J'ai répondu non, évidemment. Parce que nous travaillons depuis des années sur ce projet avec Humberto Ramos. Ça a été très long à réaliser. Quand on a commencé, le pape allait très bien. Ce n'est que récemment que sa santé s'est dégradée et qu'il est mort. Que voulez-vous, la fiction a rattrapé la réalité ! De l'extérieur, on a l'impression que je traite des intrigues politiques du Vatican dans Revelations. Mais quand vous aurez lu l'épisode #6, vous verrez que ça n'a rien à voir.

Beaucoup ignorent que vous écrivez aussi des jeux vidéo comme Legacy of Kain ou plus récemment le Incredible Hulk : Ultimate Destruction et aussi le jeu de Darkness...
Les gens qui ont fait le premier jeu de Hulk basé sur le film sont venus me voir. Ils m'ont demandé si je savais pourquoi leur jeu n'avait pas marché. C'était à cause du film. Je leur ai donné mon avis. Ils avaient bossé avec les gens d'Hollywood jusqu'ici, et n'en pouvaient plus. Alors on s'est entendu pour que je participe au développement du jeu Ultimate Destruction, et voilà !... Vous pouvez regarder les notes des magazines de jeux vidéo : ça va de 8,9 à 9,1 sur 10. J'en suis très content.

Est-ce si différent d'écrire un jeu vidéo et un comic-book ?
C'est le jour et la nuit ! Dans un comic, vous faites un plan, envoyez le tout à l'artiste et attendez patiemment que les pages reviennent pour ajouter les dialogues. Dans un jeu, vous écrivez l'histoire et un jour, un développeur vous appelle pour vous parler d'une nouvelle technologie qui va révolutionner le jeu et il faut tout recommencer. Vous changez tout le temps. C'est très difficile. Mais c'est très gratifiant, et je crois que ça se vend un peu (rires).

Vu le tirage énorme de ces jeux et leur impact, est-ce qu'il n'y aurait pas un risque de vous voir disparaître dans l'univers des jeux ?
On me demande ça tout le temps. Surtout depuis que je me suis lancé dans la production de films. Mais ce n'est pas vrai. J'adore les comics, je ne peux pas m'en passer !

Parlez-nous donc ce cette nouvelle activité cinéma. Vous produisez le film de Kevin Eastman, Fistful of Blood. Est-ce que vous allez aussi produire des choses dérivées de vos propres creator-owned, comme The Agency ou Revelations ?
Kevin a fait une histoire avec Simon Bisley pour le magazine Heavy Metal aux Etats-Unis (paru sous le titre « Pour une poignée de sang » en VF, Éditions USA-noir). Un investisseur a aimé l'histoire et a donné les moyens à Kevin d'en faire un film. Je suis arrivé sur le projet il y a quelques mois. J'ai aidé Kevin à terminer le script. De fil en aiguille, je me suis investi davantage en tant que producteur. C'est assez naturel pour moi. Et si ça marche, j'en ferais d'autres. Je suis en train de préparer l'adaptation d'un creator-owned à moi qui s'appelle Sidekick. C'est une histoire amusante : un livreur de pizza qui ne peut pas devenir un super-héros, décide alors d'être un sidekick. Ce sera fun, vous verrez !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

En haut : Universe, une série limite incompréhensible (Top Cow).
Ci-dessus : Wolverine Origin, un chef d'œuvre qui raconte la jeunesse du mutant griffu. Et Hulk : Ultimate Destruction : le jeu vidéo (cf. CB#3).

NUBIA

Si Wonder Woman est sans doute la super-héroïne la plus connue au monde, sa sœur l'est nettement moins. Au point d'ailleurs qu'on pense souvent que son unique progéniture est Donna (alias Wonder Girl/Troia), adoptée. Peu de gens se souviennent de l'autre sœur, Nubia, sa vraie jumelle noire...

Un des détails les plus insolites de l'origine de Wonder Woman vient du fait que (pour concevoir un enfant sur une île seulement peuplée de femmes) [illegible] des amazones modela d'abord une statue de bébé dans l'argile et demanda ensuite aux dieux grecs de la transformer [illegible] de chair et de sang. Diana, la future Wonder Woman, était née. Cependant, cette partie classique de l'origine, fut plus tard revue et corrigée. Après tout, pourquoi la reine Hyppolita aurait-elle voulu qu'une seule fille ?

Ainsi donc, en 1973 (Wonder Woman vol.1 #204-206, Ve Aventures Fiction #36-56), alors qu'elle a [illegible] Diana découvre les amazones stupéfaites à la naissance de voir arriver une amazone aussi douée qu'elle. Nubia, on remarquera l'accentuation de Wonder Woman. Très vite, il apparaît qu'Hyppolita a toujours gardé un secret. Elle n'avait pas modelé qu'une statuette mais deux : l'une d'argile blanche (Diana) et l'autre d'argile noir (Nubia). Malheureusement, le dieu Mars, ennemi juré des amazones, avait enlevé la fillette noire en plein milieu de la cérémonie. Mars eut ensuite tout le loisir d'élever Nubia dans la haine de Wonder Woman et des Amazones. Reconnue comme une sœur oubliée dans sa rencontre avec Wonder Woman, Nubia, légendaire en amazone qu'elle [illegible] ne tarde pas à se délivrer de l'influence de Mars. Diana avait retrouvé une sœur jusque-là officielle. Dans les coulisses, semble-t-il, Hyppolita [illegible] personnage aux [illegible] dans un chapitre après [illegible] revenons propose aux deux héros blancs [illegible] Ailleurs, DC [illegible] Nubia tomber dans l'oubli.

Dans Supergirl vol.2 #8 [illegible] Superman, [illegible] Nubia [illegible] songe un moment [illegible] Hyppolita. Elle se [illegible] Amazones où elle fait la connaissance de Nubia, qu'elle sauve [illegible] Mars. Le [illegible] Nubia [illegible] Diana [illegible] Wonder Woman [illegible] Mars [illegible] Diana [illegible] Wonder Woman [illegible] Mars [illegible] Wonder Woman [illegible] Nubia

LEGENDS

DISTRIBUTEUR

COMICS VO-VF
& PRODUITS DÉRIVÉS

Nouvelle adresse

37 BIS RUE GUSTAVE SIMONET 94200 IVRY SUR SEINE
TEL. : 01 45 15 14 00 / FAX : 01 45 15 14 09

contact@legends.fr

www.legends.fr

NOUS VOUS REMERCIONS DE LA CONFIANCE QUE VOUS NOUS ACCORDEZ CHAQUE SEMAINE DEPUIS 10 ANS. L'EQUIPE LEGENDS.

JAMES JEAN

JAMES JEAN GAGNE À ÊTRE CONNU. CE COVER ARTIST DE TALENT EST COURTISÉ PAR LES PLUS GRANDES MAISONS POUR SES GRAPHISMES PARTICULIÈREMENT INVENTIFS MÊLANT TECHNIQUES TRADITIONNELLES ET MODERNITÉ.

FABLES#18 (Vertigo Comics)

C'est une des rares couvertures de type "pin-up" que j'ai faites. J'ai toujours le sentiment que ma façon de faire les femmes n'est pas adéquate, mais j'ai fait de mon mieux pour dépeindre une scène emplie de beauté et de sensualité. La grenouille (en bas de l'image) a une langue énorme et aventureuse qui menace de détruire la tranquillité de la scène.
Ma technique: crayon graphite et peinture à l'eau sur du papier watercolor, le tout peint dans Photoshop.

© DC Comics - VIC

JAMES JEAN

GREEN ARROW#18
(DC Comics)

Une des joyeuses particularités énervantes de Photoshop est la myriade de choix qu'il offre aux artistes. Ici, le look "image inversée" est arrivé par accident. Je me rends compte que les illustrations les plus réussies arrivent souvent par des biais et des méthodes inattendus. Je ne termine jamais une illustration deux fois de la même manière.
Ma technique: crayon graphite sur du bristol, puis Photoshop.

© DC Comics, Inc.

JAMES JEAN

BATGIRL#45
(DC Comics)

Cette couverture demeure, à ce jour, une de mes plus populaires. Elle montre la nouvelle Batgirl dans le costume de l'ancienne (celle du Silver Age)

Ma technique: crayon graphite sur du bristol, puis Photoshop. Le fond demi-teinte a été obtenu avec la fonction : Filtre>Pixellisation>Demi-teintes couleurs.

© DC Comics, Inc.

JAMES JEAN

RUNAWAYS#12 (Marvel Comics)

Voilà une couverture pour une série assez populaire de Marvel Comics. L'histoire dans cet épisode, se déroule dans la Cathédrale St. Patrick de New York. Dans la rue face à la cathédrale, dans le Rockfeller Center, il y a une superbe statue d'Atlas façon art deco. J'ai eu une vision des super-héros [de Runaways] emprisonnés dans le globe tenu par Atlas, l'incroyable Hulk des origines.

Ma technique: crayon graphite sur du bristol, puis colorisation dans Photoshop

© Marvel Characters, Inc.

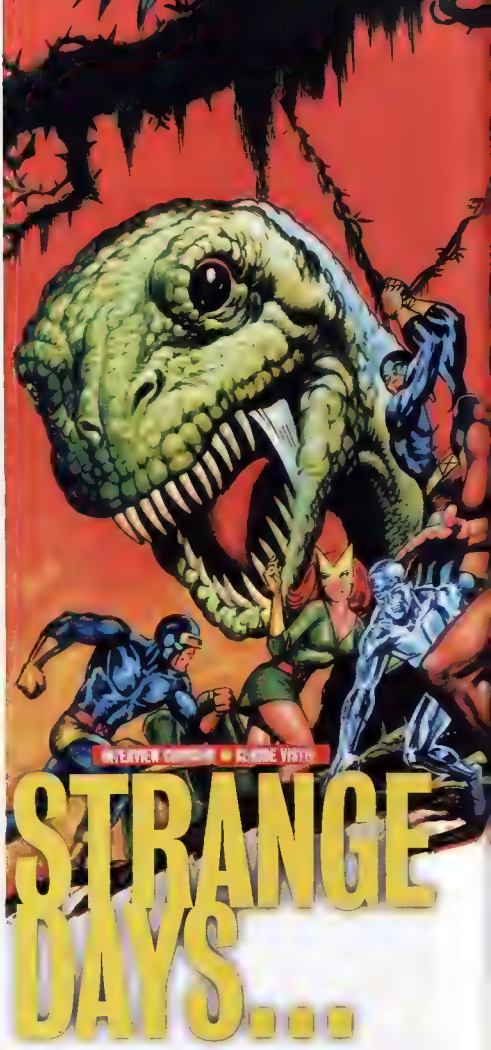
CLAUDE VISTEL N'A JAMAIS ÉCRIT OU DESSINÉ UNE BD DE SA VIE. MAIS SON NOM DEVRAIT ÊTRE FAMILIER À TOUS LES FRANÇAIS COLLECTIONNEURS DE COMICS. IL A FIGURÉ AU DOS DE STRANGE PENDANT DES ANNÉES... LONGTEMPS DIRECTRICE DE LUG (DEVENU SEMIC) ELLE FUT LA PREMIÈRE À PUBLIER LES HÉROS MARVEL EN FRANCE. MAIS AUSSI LA PREMIÈRE À Y IMPORTER LES BD DE STAR WARS, DE CONAN OU ENCORE LE LABEL IMAGE. UN QUART DE SIÈCLE AU SERVICE DES COMICS...

La plupart des gens qui se sont penchés sur les origines de Lug parlent de Marcel Navarro comme en étant LE créateur. Au mieux, certains précisent qu'Auguste Vistel l'aurait « aidé » à fonder la société. Tout semble très partiel comme répartition des mérites entre les deux hommes...

Pendant la guerre, Lyon était en zone libre et toute la presse s'y est concentrée. D'où la présence de beaucoup de journalistes dans cette ville. À l'origine, mon père qui était dans la Résistance, avait un journal clandestin nommé **La Marseillaise**, devenu après la guerre un vrai quotidien à Lyon. Mais comme il ne voulait pas que ce journal soit compromis par des notions d'argent, il l'a saboradé. Navarro, lui, avait déjà travaillé pour d'autres éditeurs comme Mouchot (éditeur entre autres de la revue Fantax) et la S.A.G.E. (futur Sagédition) Navarro était un garçon qui avait beaucoup d'idées, et était un très bon technicien. Sans situation, mon père a fait diverses choses et par la suite, avec Marcel Navarro et B. Ratier, ils ont fondé **Rien que toi, Les quatre points cardinaux** et **Aventures et Voyages**. Ils ne se sont pas bien entendu avec Mme Ratier. Ils lui ont laissé ses revues (c'est devenu par la suite Mon Journal) et ont préféré fonder leur société, Lug. Mon père en était le PDG et Navarro était directeur de fabrication, il s'occupait de la rédaction. Mon père était plutôt le gestionnaire. Parce que Navarro pouvait être un peu foufou, ils se disputaient régulièrement mais se complétaient à merveille. Depuis son passage avec la S.A.G.E., Navarro avait des relations avec l'Italie et ils ont commencé à sortir du matériel italien. À l'époque, les BD italiennes avaient un format appelé « tascabile », qui permettait de les glisser dans la poche et qui avaient la taille d'une seule bande, un seul strip par page si vous voulez. Je crois que c'est Navarro qui, le premier, a eu l'idée de créer les petits formats en mettant trois tascabiles l'un sur l'autre pour faire une page française. C'est comme ça que tout a démarré.

Vous occupiez quel poste en arrivant chez Lug ?

Disons que j'étais rédactrice en quelque sorte. Pour nous diversifier, nous avons acheté des choses à l'Angleterre. Et comme je parlais anglais, on me laissait plutôt m'en occuper. On se rendait bien compte que le matériel avait un peu vieilli, que les temps étaient difficiles... Jusqu'au jour où l'on a eu contact avec Barbara D'Arnaux, de Transworld Features, qui essayait de vendre des histoires américaines basées sur les super-héros, mais dont personne ne voulait...



Diverses sources racontent pourtant une version beaucoup plus romancée de l'histoire en prétendant que c'est vous qui auriez découvert les comics à l'occasion d'un voyage aux USA et qui aurait décidé de les importer en France...

(Rires) Non, non. C'était cette agence parisienne, Transworld Features, Martin Goodman et Stan Lee l'avait chargé de vendre les droits de leurs séries dans différents pays. Donc Transworld nous a envoyé les revues. Nous les avons fait circuler parmi notre personnel. Ils pensaient que c'était complètement farfelu! Il se trouve que j'avais acheté un gros livre, une étude sérieuse sur la BD américaine, étayé d'extraits. Quand j'ai vu ça, je me suis dit *« tiens, c'est sur les bouquins qu'on nous propose, donc c'est pas n'importe quoi »*. Et à ce moment-là je les ai lu. C'était très différent de ce que nous faisions jusque-là, mais c'était quand même pas mal. Navarro, qui s'occupait plutôt des italiens, n'a pas été contre non plus. De plus, les américains avaient tellement envie de vendre qu'ils nous ont fixé un prix à la page pas cher du tout...

Visiblement, il n'y avait pas de contrat d'exclusivité puisque très vite on a vu des héros Marvel ailleurs.

Comme au début pratiquement personne n'en voulait et qu'on ne payait pas cher la page, il n'y avait pas de notion d'exclusivité. Enfin bon... On nous a demandé quelles histoires nous voulions. J'avais choisi les Quatre Fantastiques, l'Araignée et le Surfeur d'Argent, que j'aimais beaucoup. D'ailleurs, c'est moi qui ai traduit les premiers épisodes du Surfeur. On a commencé comme ça avec **Fantask**, en 1969. Nos premiers contacts avec Marvel dataient de 1968, donc ça a été assez rapide. Et notre accord ne reposait que sur un prix à la page, même pas sur un prix par série ou sur un groupe de séries.

Il y avait déjà eu d'autres bandes dessinées américaines publiées en France dans les décennies précédentes, comme Superman. Ça ne vous avait jamais tenté ?

Non. Je ne m'y intéressais pas. Et puis vous savez, les bandes dessinées américaines, on leur avait bien rogné les ailes, tout comme nous, on nous a rogné les ailes après. La commission de surveillance et de contrôle m'a gâché la vie.

D'ailleurs, ça a commencé dès Fantask. Vous avez été obligé de l'arrêter après avoir reçu une missive énergique de cette commission...

Nous avons d'abord été convoqué par les magistrats. Puis l'on nous a envoyé un double par écrit, que j'ai publié dans le dernier numéro de **Fantask**. Le magistrat m'a dit *« Comment, avez-vous osé le publier ? C'est confidentiel !!! »*. J'estimais que si on était condamné, on devait quand même le dire. Nous avons donc arrêté au bout de sept numéros. Comme ils nous reprochaient entre autres les couleurs violentes, on s'est dit que le problème se situait là. Du coup, nous avons fait des petits formats avec une couleur d'accompagnement, parce que c'était des dessins conçus pour être publiés en couleurs, et non en noir et blanc. Avec l'œil de technicien de Navarro, on mettait donc du violet, du vert, etc.... Et les fans, forcément, ont levé les bras au ciel. Mais le temps où nous avons fonctionné comme ça, nous avons été tranquilles. Il y avait ainsi les premiers numéros de la revue **Marvel** et **Strange**. Et puis un jour on s'est dit *« Bon, ça suffit »*. Les fans qui hurlaient et tout ça... Nous avons décidé de passer à un format plus grand en couleurs. Au bout de trois mois, paf ! La revue Marvel interdite aux moins de 18 ans ! Ce qui signifiait une TVA à 20% ou je ne sais plus quel montant. Cela n'était pas possible, car ça bouscula it l'économie du titre et le rendait non rentable. Chez Marvel, il y avait je crois, Iron Man, Captain Marvel et le Surfeur. Mais on a publié les histoires du Surfeur rencontrant Méphisto. Et ça, pour la censure, c'était *« Niet ! »*. Et puis au sein de nos petits formats, Navarro a aussi lancé **Wampus**, un personnage qu'il avait créé. Le président de la commission nous a alors dit *« Ça, ça arrivera pour tout journal de ce type que vous allez sortir ! »*. Il avait vu une publicité de Wampus et il a dit *« Wampus ? Il n'en est pas question ! »*

Vous aviez des contacts réguliers avec la commission en dehors de ces notices d'interdictions ?

Oui. Il y avait une réunion tous les trois mois et c'est là qu'ils prenaient leurs décisions. Plus tard, j'ai siégé au sein de la commission. D'ailleurs, je me souviens qu'un fanzine de l'époque avait écrit que j'étais un faux-jeton! Mais il faut savoir comment marchait cette commission et comment on était nommé. C'était une forme de roulement. Il y avait des représentants des éditeurs, des représentants des dessinateurs et puis toutes les associations de parents, des responsables de l'Éducation... Quand j'ai été nommée, j'étais bien contente parce que j'allais savoir comment ça se passait, ce qui s'y disait...

Et alors, qu'est-ce qu'il s'y disait ?

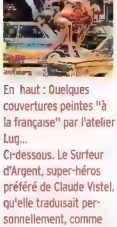
(Levant les yeux au ciel) C'était un cauchemar à chaque fois qu'il fallait y aller... La commission fonctionnait avec différents rapporteurs. Tout dépendait sur lequel vous tombiez. Parfois c'était sur un rapporteur très proche des associations familiales. Parfois, vous tombiez sur des rapporteurs heureusement plus modernes, qui trouvaient qu'il s'agissait de créations tout à fait passables. Mais il faut reconnaître que les américains ont aussi fait des choses de plus en plus violentes.

De ce côté-là on a l'impression que les années 80 ont été plus faciles que les années 70, que vous avez été moins gênée par des ingérences de la Commission...

Oh, on nous a enquiquiné jusqu'au bout... Oui, d'accord, on ne nous a pas formellement interdit de séries, mais des fois j'en entendais des vertes et des pas mûres... Vers 1985 je crois, je siégeais à la Commission de Contrôle. J'y allais surtout pour écouter et défendre, quand je le pouvais, ce genre de revues. Pour bien comprendre, cela fonctionnait par « collèges » professionnels. Le collège des éditeurs était moins nombreux que les autres. Il y avait aussi, entre autres, un collège de dessinateurs...

Au sujet des titres, d'où vient le nom de Strange? Vous avez envisagé de publier Docteur Strange dedans ?

Non. On trouvait simplement que ça sonnait bien comme nom. Ça



En haut : Quelques couvertures peintes "à la française" par l'atelier Lug...
Ci-dessous. Le Surfeur d'Argent, super-héros préféré de Claude Vistel, qu'elle traduisait personnellement, comme Conan ou Iron Fist...

faisait « Étrange » et c'était un mot à la fois facilement compréhensible et mémorisable. Par la suite, les gens de Marvel ont un peu protesté. Ils auraient voulu un titre qui leur appartienne, dont ils aient la maîtrise.

Après l'expérience des petits formats, vous avez lancé les Fantastiques en grand format...

Comme dans les premiers temps les Fantastiques avaient été présents dans tous les numéros posant problème avec la commission, on s'est dit « C'est la bande maudite » Et on a essayé de les publier sous forme d'albums .

En fait il s'agissait de « faux albums » puisque c'étaient des revues trimestrielles déguisées, vendues seulement en kiosques et pas en librairie. La solution de l'album vraiment implanté en librairie ne vous a pas tenté ?

J'ai essayé en librairies. Mais ça coûtait vraiment trop cher. Vous connaissez le pourcentage qu'ils prennent (ou en tout cas prenaient) pour distribuer sur ce réseau ? Et faut dire aussi que tous les distributeurs vers lesquels je me tournais étaient aussi éditeurs par ailleurs. Ils n'avaient aucun intérêt à mettre nos albums en évidence et prenaient quelque chose comme 50% du prix de couverture. Ce n'était absolument pas rentable... Alors que dans le réseau kiosques nous avions la possibilité de ressortir les mêmes publications plus tard, sous forme d'albums reliés. C'était un gain de rentabilité pour nous. Après les Fantastiques, on a sorti Conan en album... Et alors ce n'est pas la commission de contrôle qui nous est tombé dessus, mais le Parquet ! Certains gendarmes sont chargés de vérifier dans ces points de ventes si telle revue s'adresse à la jeunesse ou non et si elle porte la mention « Loi du 16 Juillet 1949 ». En regardant nos **Conan**, ils trouvaient que c'était plutôt pour adultes et ne comprenaient pas que nous soyons considérés comme une revue pour la jeunesse. J'étais donc convoquée régulièrement au commissariat du 2ème arrondissement de Lyon et, à chaque fois, on m'y demandait des explications. I fallait que j'argumente que c'était bien pour la jeunesse. C'était infernal !

Au fil des ans, y a-t'il eu une évolution de la reconnaissance de votre travail ?

Hmm... Non. Mais dès le début, des gens nous ont défendu, en particulier des gens de lettres. Comme Françoise Mallet-Joris ou Jean-Pierre Andrevon. Je sais aussi que l'écrivain Gilles Deleuze lisait les aventures de nos super-héros. Plus tard, dans le genre célébrités, nous avons eu... Je ne sais pas si ça existe toujours... Il y avait un groupe appelé **L'Affaire Louis Trio**. Le chanteur, C'est Bons, venait régulièrement nous voir, nous acheter d'anciens numéros. S'non, vous savez, au début on a eu droit à ce discours comme quoi la vraie BD était forcément française ou belge, que les américains n'étaient pas de vrais dessinateurs parce qu'ils travaillaient à 5 ou 6 personnes. C'est vrai que ce n'est pas du tout le même système de travail. Il y a celui qui fait les crayonnés, puis l'encreur, puis le coloriste... Mais je compare ça un peu aux ateliers des grands peintres classiques, comme Titien ou Rubens. La plupart d'entre eux plaçaient la scène générale et les visages, mais après c'étaient des assistants qui faisaient le reste. Prenez John Buscema, que j'aimais beaucoup (d'ailleurs, c'est pour ça que j'aimais bien **Conan** et que je le traduisais personnel ement), bon... Et bien si vous regardez son style, celui-ci était très différent, surtout du point de vue des encreurs.

Une fois les revues comme Fantask, Marvel ou Strange lancées, à partir de quel moment avez-vous eu la sensation que les ventes commençaient à décoller, que ça marchait ?

Au début ça a été très timide. **Fantask**... Bon, je vous dis ça mais en même temps c'est sûr qu'ensuite les chiffres des BD en kiosques ont tellement dégringolés... À l'époque, **Fantask** n'avait pas démarré sur les chapeaux de roues. On vendait dans les 35 000 exemplaires. Par contre on voyait bien que ceux qui nous lisaient étaient emballés, fidélisés. Ce qui nous a d'ailleurs servi bien plus tard au moment de sortir des collections particulières ou vendues en souscription. Ce qui a vraiment donné de l'impact, c'est quand le dessin animé de **Spider-Man** est arrivé en France

Avec le recul, on se demande si l'année 1977 (date de l'arrivée du dessin animé) n'a pas été en même temps la meilleure des années (avec ce gain de publicité) mais aussi la pire puisque d'un seul coup tous les éditeurs ont voulu faire du Spider-Man. Il y en avait dans Télé Poche, Télé 7 Jours, Télé Junior. Est-ce que vous n'êtes pas passé très près qu'on vous pique la licence ?

Ah là, ça a été une bagarre !! Avec ce type qui faisait Télé Junior, il a vraiment fallu se battre. Parce que Marvel voulait vendre le plus possible bien sûr. Alors, effectivement, à ce moment-là il y a eu bagarre pour les droits. Il y avait déjà eu des rixes avec Arédit parce qu'on se partageait Marvel avec eux. Or, il y avait parfois des histoires qui commençaient dans une de nos séries et qui finissaient dans une publiée par Arédit. Au début, Arédit ne voulait rien nous céder. Puis un jour ils se sont retrouvés dans le problème inverse, avec nous qui avions l'autre moitié d'une histoire commencée chez eux. Alors on s'arrangeait avec eux, on disait « Là, c'est plutôt votre personnage, la suite se trouve là-dedans. Prenez-le ». Au début, avec Arédit, les relations étaient à couteaux tirés. Finalement, ce qui a changé nos rapports, ce sont lorsque d'autres éditeurs ont tenté de nous piquer nos séries. Avec **Télé Junior** c'était affreux ! Alors là, je suis allée aux États-Unis. Marvel leur avait pourtant dit de ne pas sortir la BD Spider-Man, puisque des gens de **Télé Junior** faisaient dessiner eux-mêmes. Finalement on a gagné, Marvel nous a donné raison... Mais ça a été terrible.

Revenons à vos propres titres. Une fois Strange stabilisé, votre gamme de revues a grandi. Comment déterminiez-vous l'évolution de la collection ?

Tout simplement, par l'arrivée au fur et à mesure de titres américains qui nous plaisaient. Nous n'avions pas le luxe d'attendre et de prendre le risque que quelqu'un d'autre les fasse... Quand du matériel nous intéressait, on se dépêchait de le sortir. Et puis fallait occuper le terrain...

Entre Spider-Man et Star Wars qui vous ouvraient les portes du grand public, vous avez du noter une grosse augmentation des ventes vers la fin des années 70/début 80 ?

Oui. A cette époque **Strange** a vendu jusqu'à 130 000 exemplaires. Je parle bien de ventes effectives, pas de tirage. C'était juste avant les années 80 je pense. Par contre, après, ça n'a pas cessé de chuter...

L'idée, derrière la création de héros « maison » tels que Mikros et Photonik, était de fournir des produits de substitution ?

Oui, un peu. D'une part, l'idée était de créer une revue composée de super-héros. D'autre part, c'était aussi de donner du travail à notre atelier

de dessinateurs qui travaillait avec nous.

Il y a eu aussi la création française de deux épisodes du Surfeur d'Argent. Chose qu'on comprend mieux puisque vous nous disiez l'adorer...

Nous n'avions plus de matériel. Ils l'avaient arrêté aux Etats-Unis. Alors un jour, nous leur avons dit que nous avions un dessinateur (Jean-Yves Mitton) capable de le reprendre. Il l'a donc fait. Mais ensuite les américains n'étaient pas contents. Ils ont dit « C'est notre personnage » et tout... Alors qu'on leur avait demandé toutes les autorisations, bien sûr. Du coup, nous avons arrêté. Et puis quelques années plus tard il s'est trouvé que la parution du Surfeur a repris aux USA...

Une fois la machine Strange et les autres revues telles que Titans, Nova, Spécial Strange lancées, vous aviez toujours des séries préférées ou c'était devenu trop gros pour que vous vous y intéressiez dans le détail ?

Je les lisais toutes. Parce que vous savez, pour des questions éditoriales, il fallait qu'on suive ce qui se passait dedans. Rien qu'avec les crossovers à respecter, c'était épouvantable. Imaginez-vous quand ça durait sur 20 épisodes répartis sur différentes revues... Il fallait donc suivre chaque histoire pour décider dans quel journal on allait la mettre étant donné que certains crossovers concernaient davantage tel ou tel héros. Les américains faisaient ça pour pousser les titres qui ne se vendaient pas bien. Moi, ça m'a toujours beaucoup choqué. Du coup, il fallait en acheter je ne sais pas combien. Je trouvais ça malhonnête vis-à-vis de nos lecteurs, car c'était déjà très cher et le fait qu'ils ne puissent pas avoir la fin d'une histoire quand ils recevaient une revue à laquelle ils étaient abonnés, était inconvenant.

Parlons des lecteurs. Quels retours aviez-vous ? Parce que leurs courriers peuvent être une indication. Mais on sait aussi que, parfois, ça peut ne pas représenter la majorité silencieuse... Comment saviez-vous dans un Strange qui cumulait 4 séries qu'il y en avait une qui intéressait plus les gens ?

Oh quand même, ça se voyait. Et puis ça reflétait assez bien ce qu'en interne nous ressentions en voyant nous-même passer le matériel. Il y a une histoire que j'aimais beaucoup : les **X-Men**. Et c'était aussi celle qui plaisait le plus.

Même au début ? Puisque finalement c'est resté pendant des années le seul groupe de super-héros traduit de manière cohérente en VF...

Euh... Pas tant que ça. En tout cas, tant que la série des **X-Men** était dessinée par Jack Kirby. C'est par la suite, quand il y a eu les grandes sagas des **X-Men**, avec ce que j'appelle de grands dessinateurs (Neal Adams, etc.), qu'on a senti que quelque chose se passait. Et puis bien sûr, d'emblée le personnage de Wolverine a eu beaucoup de succès. Enfin, Serval... Parce que chez nous, la tendance était de franciser les noms au maximum. Ça m'a d'ailleurs amusé de voir que dans des films tels que Spider-Man, dans la version française, ils avaient conservé les noms que nous avions inventés. Comme le Bouffon Vert, par exemple... C'était parfois dur de les trouver ces noms. Mais, tenez, Fatalis c'était bien trouvé, non ?

Ça avait même une dimension un peu plus poétique que l'original... Pour ce qui est du contenu des revues, il y avait aussi une certaine auto-censure qui était pratiquée...

Ça oui. D'ailleurs, on se faisait engueuler par les fans. Il faut dire que nous avions un atelier en interne et que c'était bien plus pratique pour tout ce qui était retouches. On nous embêtait tellement sur les onomatopées et tout ça... Ça ne touchait pas que le matériel américain. Même les petits formats nous étions obligés de les retoucher. Quand il y avait un pistolet dans l'image, on s'arrangeait pour mettre la bulle de texte juste dessus. On enlevait les « Wham ! », les choses comme ça. Et c'est vrai qu'il y a des pages, quand vous les regardiez ensuite, qui perdaient tout leur dynamisme.

Parfois, certaines censures semblaient ésotériques. Un personnage en VO avait les yeux triangulaires et on les découvrait ronds dans la VF...

Il faut savoir que c'était difficile. Parfois, nous étions obligés de retirer une case trop violente de la page. Ça voulait dire remonter toute la page de manière à ce que, dans le résultat final, le lecteur ne sente pas qu'il manquait un passage. Ça impliquait de modifier les cases avant et après afin d'être raccord. Il fallait que ce soit cohérent. Donc on se retrouvait à en retoucher bien plus que la case incriminée, afin que ça forme quand même une histoire. Il y avait 5 personnes dans l'atelier à l'époque, et je peux vous dire qu'ils ne chômaient pas pour faire au mieux. Bon, bien sûr, ensuite, quand Semic a racheté l'atelier et tout ça, ils ont dit « terminé ». Et ils avaient bien raison d'une certaine manière... Mais eux, on ne leur a pas fait d'ennuis sur ce plan-là. Du moins je ne pense pas...

Et puis Semic a racheté Lug dans les années 80. On peut penser qu'à ce moment-là certaines choses étaient rentrées dans les normes et que la commission de contrôle était moins pesante...

Oh, vous savez, les choses avec Wolverine et ses griffes... Et puis à la fin, il y avait des scénarios de plus en plus violents, impliquant des enfants. Je me souviens d'une scène suggérant qu'un gosse avait été violé. Ah, et puis quand est arrivé le **Punisher**... Quand je me suis retirée de Lug/Semic, je me demandais vraiment jusqu'où ça irait. Je me disais qu'un beau jour on allait nous forcer à tout arrêter.

Lug a continué très longtemps de faire des couvertures originales finalement. La facilité aurait été dès le début de prendre les couvertures américaines...

Oui, mais bien souvent elles étaient trop violentes. En particulier au niveau des couleurs et vu que c'était déjà ce qu'on nous reprochait... On les faisait faire par Frisano, car il utilisait la technique du lavis qui impliquait des tons beaucoup moins violents et parce qu'il avait du talent. Les américains, à l'époque, faisaient beaucoup de couvertures avec des ballons de texte, des commentaires. Alors qu'en France ça n'était pas dans les habitudes. La tradition était quand même de faire une belle image sur la couverture. Quand Frisano est mort, son fils a pris la suite mais ça n'était pas la même chose. Ensuite, c'est Mitton qui s'y est mis. Il a fait beaucoup de couvertures pour nous. Il avait un bon style, bien à lui... Le style Mitton.

Mitton, c'était un peu l'incarnation du style maison...

Oui. Il pouvait tout dessiner. Il était capable de nous faire aussi bien une aventure de **Blek** qu'un épisode de super-héros.

Combien y avait-il de personnes dans la société Lug/Semic ?

C'est difficile à dire. Il y avait les gens qui travaillaient au bureau et d'autres qui travaillaient chez eux, comme certains dessinateurs ou

Ci-dessus : Un des ancêtres de Strange : Marvel. Un magazine qui ne durera que sur 13 numéros.
Ci-dessous : Spidey, un magazine initialement destiné aux enfants mais qui deviendra un des "mousquetaires" de Lug après une poignée de numéros.
En bas : Nova : la revue des héros cosmiques (Nova, Silver Surfer) qui elle aussi accueillera des super-héros plus classiques comme Spider-Woman.

encore les lettreurs. On devait être une vingtaine..

Pour faire combien de titres, tous labels (comics, petits formats...) confondus ?

Mon pauvre, on en aurait eu un qui aurait vraiment bien marché, qui serait monté dans les 200 000 exemplaires, on aurait peut-être pu se permettre de faire moins de titres...

Quelle était l'ambiance en interne ?

Au début c'était familia. D'ailleurs, ça l'est resté même après que Semic ait racheté Lug. Moi, je m'entendais très bien avec eux. Ils m'ont toujours fait confiance. Mais eux voulaient créer de la presse magazine pour les jeunes. Pas de la BD, des revues seulement composées d'articles. Ils n'étaient pas conscients que le marché français avait déjà tant de choses dans ce domaine. Et c'est à ce moment que je me suis dit « et si je m'arrêtais ? ». Je ne me sentais pas capable de le faire. Ils éditaient ça dans les autres pays et voulaient donc qu'on les sorte nous aussi. J'avais prévenu que ça ne marcherait pas en France. Mais quand vous l'avez dit cinq ou six fois... Après mon départ, ils avaient perdu autant d'argent que j'en avais gagné l'année précédente.

Y a-t'il eu des moments, dans les années 70/80, où vous avez eu peur de perdre les séries Marvel ?

L'affaire **Télé Junior** a été une grosse crise. Mais je n'ai jamais pensé en ces périodes-là qu'on puisse perdre le contrat. Bien que les financiers aient pris les commandes, j'avais de très bonnes relations avec Marvel. Mais avec les américains, on ne peut jamais savoir... Enfin si, remarquez, quand s'est posée la question de vendre, à la fin des années 80. Le président de Marvel, Jim Galton, n'était pas content que j'aie décidé de vendre à Semic plutôt qu'à eux...

Parce qu'il avait été question de vendre Lug à Marvel ?

Nous en avions discuté. Sur un certain plan, ça aurait pu être logique. Mais ces histoires de reventes incessantes de Marvel à différents propriétaires et actionnaires m'ont fait un peu peur. Je me disais que si je signais avec eux, je ne savais pas qui serait à la tête de Marvel deux ou trois ans plus tard et je craignais qu'ils nous revendent à n'importe qui, ou qu'ils démantèlent la société. Dans le même temps, on connaissait mons Semic International, mais ils m'apparaissaient plus stables, moins sujets à des changements de mains. J'ai pensé que c'était la meilleure chose à faire pour assurer, au moins sur le moyen terme, les emplois de notre équipe. C'était mon souci principal. Là, quand j'ai dit à Galton que nous préférions aller chez Semic, il n'était pas du tout content. « *Comment ? Depuis le temps qu'on se connait ?* ». Mais vous voyez, je ne le regrette pas parce que deux ou trois ans plus tard Marvel a changé de mains... Tandis que Semic nous a longtemps la ssé une autonomie totale...

Plus tard Marvel a racheté Panini et a commencé à publier leurs propres titres en Italie, en direct. Je voyais ça de loin et je me disais « *Si jamais ça arrive aussi en France, je préfère que ce ne soit pas moi aux commandes quand ça produira* ». C'est vrai que par anticipation, Semic a été obligé de se diversifier. Moi, dans cette optique, pour assurer les arrières, j'avais déjà pris des contacts avec Image. J'aimais bien les dessins de McFarlane sur **Spawn**. D'ailleurs, Image a débauché pas mal de vedettes de Marvel et ces derniers se sont retrouvés un moment avec des dessinateurs nettement moins bons.

Ça c'est ressenti sur les ventes françaises de vos revues Marvel ?

Oh, je ne sais pas. Parce que comme je vous le dis, ça déclinait depuis un moment déjà. Quand le marché des jeux vidéo est apparu, ça a porté un grand coup à tout notre secteur.

Les jeux vidéo, pas les mangas ?

Non, parce qu'au début, dans les années 80, les mangas n'ont pas si bien marché que ça. En tout cas, rien de comparable à ce que c'est devenu ces dernières années. De nos jours, vous prenez des enfants de 12 ou 14 ans, vous leur parlez BD ou comics en particulier et, franchement, la plupart ne seront pas intéressés. On s'est donc retrouvé graduellement avec uniquement les adultes et les nostalgiques. On a vu à un moment donné un fossé se creuser. Nos lecteurs n'étaient plus que des enfants et des adultes affirmés. Il nous manquait les adolescents, qui étaient partis vers les jeux vidéo.

Vous nous avez dit comment vous avez approché Image. Mais DC, comment sont ils arrivés chez Semic ?

Je suis allé voir DC à un moment où Marvel peinait à nous fournir du nouveau matériel. Franchement, je n'ai jamais aimé les histoires de DC. Mais bon, je me suis dit qu'il suffisait que Marvel aille voir ailleurs pour qu'on se retrouve sans aucune série. DC faisait office de précaution.

Finalement, quand avez-vous arrêté de travailler chez Lug/Semic ?

J'ai dû partir vers 1999 je crois. Mais, en fait, j'avais vraiment arrêté d'y travailler quatre ou cinq ans auparavant.

Même si ça date d'après votre départ... Que pensez vous des conditions dans lesquelles Semic a perdu les droits Marvel ?

Je pense que les lecteurs ont du trouver que les revues Panini étaient beaucoup mieux. Forcément, à cette époque, il n'y avait plus de censure, ni de retouches...

Beaucoup de lecteurs reprochent au Semic de l'époque d'avoir laissé entendre que Marvel, était fini en France...

Dites, c'est normal quand même ! Si on met bout à bout Lug et Semic, la société était des BD américaines depuis 1969. On avait fait tout le chemin, on avait créé le réseau, le marché. Et puis après « Saut » ? Les gens de Semic n'allaient quand même pas passer de la publicité en disant « *bon on arrête mais continuez, ça reprend au coin de la rue chez quelqu'un d'autre* » ! Franchement, c'est de bonne guerre...

En définitive vous tirez quel bilan de vos années Lug/Semic ?

C'est simple : j'ai eu de la chance d'avoir du travail. Et j'ai eu beaucoup de chance parce que ce que je faisais me plaisait !

Propos recueillis par Xavier Fournier

De haut en bas : Fantask, le magazine culte que le pouvoir Gaullien ne portait pas dans son cœur. Strange#324, le dernier de la série à présenter des personnages Marvel. Photonik dans Spidey et Mikros dans Titans, les deux super-héros français de Lug.

Mad Movies
le plus fort du cinéma

En vente chez votre marchand de journaux

DVD Zebraman 2 : Retour des Zebras

Exception culturelle

Tokyo, 2010. La petite quarantaine, Shinichi est un être désespérément seul. Instituteur moqué par les écoliers dont il a la charge (dans un pays où l'obéissance au maître est supposée chose acquise), mari trompé par sa femme et père méprisé par sa descendance, il trouve son seul réconfort dans sa vie imaginaire de « Zebraman ». Oui, vous avez bien lu, l'homme-zèbre, un éphémère feuilleton des années 70, annulé par la production au bout de sept épisodes, faute d'audience. Mais Shinichi, lui, ne l'a jamais oublié : il s'est même fabriqué un costume fidèle à l'original. Et tous les soirs, seul devant sa pendeine, il rêve d'une vie à la Clark Kent. Ça tombe bien, les extra terrestres sont sur le point d'envahir la planète. Pour ce faire, ils commencent par investir les cerveaux humains afin de précipiter la société vers le chaos. Un soir qu'il est contraint d'affronter l'un de ces rebuts d'humanité sous son costume de Zebraman, réalité et fiction se rejoignent : Shinichi a réellement des super-pouvoirs !

Sur le papier, rien ne différencie Zebraman de n'importe quel nanar tourné avec trois bouts de ficelle pour tenter de racketter les deniers des arpenteurs de vidéo-clubs bizarrement achalandés. À l'écran, c'est autre chose : la « nanarisation » est totalement assumée. Mieux, elle est le moteur du film. Pusant sans vergogne dans le folklore kitsch des super héros nippons, Miike n'a de cesse de nous rappeler qu'au départ, un vigilante est un type ordinaire sous un costume. Et bien loin d'être sublimée, la vie de Shinichi est un mauvais cosplay, qui ne lui vaut guère plus de respect que s'il se travestissait en écolière. Ce n'est pas un hasard si son modèle s'est révélé incapable de captiver les foules et s'il est mort au dernier épisode, à cause de son incapacité à voler... Refusant toute emphase, Takashi Miike pose sa caméra et laisse tourner comme s'il réalisait un documentaire à la « Strip Tease ». Jouant au maximum la confusion entre souvenirs du feuilleton et scènes du présent, il explore avant tout la dimension onirique du mythe du super-héros, et son rapport intime avec la frustration. Errant sans cesse entre parodie, série B et blockbuster, il brouille les pistes avec maestria. Ainsi, il ne nie pas la dimension fantastique, ni l'aventure humaine. Mais le combat de Zebraman est avant tout ordinaire, contre un quotidien qui broie les hommes, une société qui voit le respect et toutes les valeurs disparaître. Le rythme est lent, parfois à la limite du supportable. La bande-son brille par son absence avant de se réveiller le temps d'un riff de guitare repiqué à Bioman ou, mieux, d'un générique que n'aurait pas renié Bernard Minet. En résumé, si une (très) forte dose de treizième degré ne vous dérange pas, foncez ! Celui là, au moins, ne ressemble à aucun autre...

Antoine Maurel

Zebraman de Takashi Miike (Sushi Typhoon)

Pétoires en coffrets collector

LE DESSIN ANIMÉ ASSASSIN ENFIN DISPONIBLE EN VF EN VERSION COMPLÈTE...

Attention à ne pas confondre les Aeon Flux. L'objet de ce coffret DVD n'a rien à voir avec le film mettant en scène Charlize Theron. Non, là, vous avez droit à la version pure du concept : un dessin animé apparu dans le début des années 90 et qui est rapidement devenu culte. Réalisé par Peter Chung, les aventures d'Aeon Flux, mystérieux agent secret/mercenaire, ont fait les beaux jours de MTV (et de Canal +, qui diffusait en France le programme dans l'Oeil du Cyclone). Une douzaine d'années plus tard, la série n'a rien perdu de son esthétisme et de son goût prononcé pour la violence. Sorte de Punisher au féminin, Aeon mutile, tue, explose... Et, un peu comme une sorte Will le Coyote de la SF, elle y laisse souvent la vie... Le tout nappé dans le style de Peter Chung, artiste de la digression, qui sait parfois inventer des scènes extravagantes où, à l'instar du générique, les yeux de l'héroïne peuvent se comporter pratiquement comme une plante carnivore. Située dans un lointain futur, l'intrigue se déroule dans un pays imaginaire nommé Monica et permet de nombreux partis pris graphiques ou moments étonnants (comme une scène impliquant des personnages à connexion vertébrale mécanique). Acide, élégant, déjanté et qualitativement à ces années lumières de la version filmée, ce coffret Aeon Flux (3 DVD) se veut non seulement une intégrale, mais aussi un Director's Cut (avec bien sûr les commentaires du créateur en option). Les fans de comics devraient s'y trouver en terrain connu tant divers créateurs s'en sont inspirés depuis...

Si vous avez apprécié Animatrix, auquel avait participé le même Peter Chung quelques années plus tard, vous ne pouvez tout simplement pas manquer ce coffret...

Zemo

Aeon Flux - Director's Cut de Peter Chung (Paramount)

DVD Z2 | BATMAN BEGINS | DISPONIBLE

Aux sources d'un mythe

BATMAN EST DONC DE RETOUR. ET IL EST EN FORME. HUIT ANNEES LOIN DES ÉCRANS AURONT PERMIS À WARNER DE TIRER LES LECONS DES ÉCHECS CRÉATIFS ET COMMERCIAUX DES BATMAN PRECEDENTS ET DE LIVRER UN FILM A LA FOIS ACCESSIBLE AU GRAND PUBLIC ET FIDELE À SES ORIGINES COMICS. LE DVD EN PROLONGE LE PLAISIR...

Le film : Christopher Nolan est un cinéaste de qualité. Ses œuvres (Memento, Insomnia...) ne le prédisposaient tout simplement pas à réaliser un gros blockbuster hollywoodien. Mais on a vu des reconversions moins réussies. Nolan, ouvertement fan du personnage de Batman, a eu à cœur de le respecter et de le montrer sous son véritable visage : celui d'un justicier nocturne qui inspire la crainte. La peur est véritablement le leitmotiv du film. David Goyer, qui nous avait tant déçu ces derniers temps, nous donne à nouveau des raisons d'avoir foi en lui. Les personnages qu'il écrit sont justes et humains. Sans oublier le casting première classe (Bale, Neeson, Caine, Oldman, Freeman...) qui illumine littéralement le film. Un Batman comme on aimerait en avoir vu plus souvent !

Les DVD : Nous ne parlerons pas ici de l'édition simple DVD, qui ne contient que le film et une petite bande annonce, ni même de l'édition "prestige" qui usurpe un poil son appellation en ajoutant que le CD de la bande originale à l'édition Collector (cela dit, pour 5 euros de différence, si vous aimez la musique, foncez). Concentrons-nous donc sur l'édition double DVD Collector.

Disque 1 : Le film est présenté dans toute sa splendeur. Le transfert est d'autant plus réussi que Batman Begins comporte de nombreuses séquences nocturnes. Même si le rendu sur un tube cathodique reste très bon, le film pourra être vu avec un maximum de plaisir sur des écrans plats dernière génération. Côté son, le classique 5.1 est bien là et fera rugir la Batmobile dans votre salon.

Disque 2 : C'est là que les choses sérieuses commencent. En guise de hors-d'œuvre, un "cyber-comic" inédit introduit les bonus. Il s'agit d'une aventure reprenant le combat entre Batman et l'épouvantail, mais sous un autre angle. Le scénario de cette "séquence" est signé David Goyer, comme le script du film. Les dessins, assez propres mais réalisés sans génie, sont le fait de Killian Plunkett, bien connu des lecteurs de la BD de Batman. La navigation entre les cases et les bulles se fait aisément avec la télécommande. Ceux qui veulent squizzer ce bonus et passer directement aux suppléments liés au film peuvent le faire dès la page d'introduction.

Dans "l'aventure commence" (13'), Chris Nolan raconte pourquoi il a accepté de faire Batman Begins et comment il a convaincu Warner d'en faire un film réaliste. Quelques anecdotes égrènent ce documentaire comme celle qui explique qu'afin de garder le secret autour du projet, les cadres du studio ont dû se déplacer jusque dans le garage de Nolan pour lire le script, ce dernier refusant même de le photocopier. Suivent quelques featurettes assez bien faites, sur les aspects techniques : "le corps et l'esprit", "la cape et le masque", "La construction de Gotham City", "Sauver Gotham City". Mais c'est bien entendu la section consacrée à "la génèse de Batman" (14') qui a retenu notre attention. Divers créateurs et membres du staff éditorial de DC comics interviennent pour parler de Batman : Dan Didio (l'éditeur en chef), Paul Levitz (le Président de DC), Jim Lee, Denny O'Neil ou encore Bob Schrek. Assez finement, les gens de DC omettent d'évoquer Batman Begins au bout de quelques minutes pour se lancer dans un exercice de promotion débridé de leurs comics passés et présents. David Goyer tempère ce monument d'infomercial par l'évocation des trois épisodes de Batman qui l'ont le plus influencé : les graphic novel de Frank Miller (*Year One*, *Dark Knight*), le *Long Halloween* de Jeph Lœb et tous les comics de Denny O'Neil et Neal Adams. Le DVD se clos sur les inévitables galeries qui sont ici présentées sous forme de fiches techniques et couvrent le fond (les gadgets de Batman en détail) comme la forme (les bios des créateurs du film).

Un mot de l'édition américaine. Nos amis d'outre-Atlantique ont eu la chance, avec leur édition collector, de recevoir un comic-book de 72 pages incluant des chapitres de **Detective Comics #27** (première apparition de Batman), de *Batman: The Man Who Falls* et de *Batman The Long Halloween*. Un bonus, une parodie de Batman, Tankman, réalisée par les équipes de MTV est également spécifique à l'édition yankee.

En conclusion, Batman Begins-le DVD fait partie des incontournables que tout fan de comics se doit de posséder. Un DVD aussi réussi que le film qui l'accompagne.

Fabrice Sapolsky

BATMAN BEGINS de Christopher Nolan. Warner Home video

contrôle d'identité

CB CEBULSKI

Âge : 35 ans
Identité : Secrète
Base d'opération : New York, New York
Pouvoirs: *L'invisibilité et la télépatnie.*

Bio express :
* Créateur/Editeur (Fanboy Inc.)
* Dénicheur de talent/Editeur (Marvel)
* Scénariste indépendant

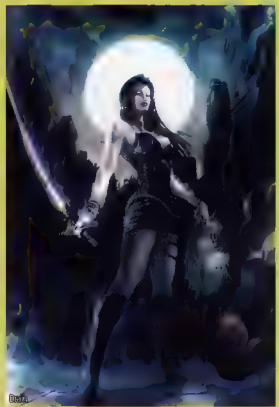
Il est éditeur, consultant, manager, scénariste et j'en passe. On l'appelle C.B mais il a autant de surnoms que de titres. Sa carrière est impressionnante et n'est pas près de s'arrêter, car même s'il a tenté une retraite précoce, à la manière du parrain il s'exclame: *"Juste quand je crois que je m'en suis sorti, ils trouvent un moyen de me faire revenir !"*

CB Cebulski vient du Connecticut (à une heure de New York environ). Sa mère est Suédoise et fait ses courses dans un magasin japonais où elle a pour habitude de laisser le jeune CB de 5 ans devant le rayon Manga pendant qu'elle s'occupe de son shopping. C'est là que la passion de CB pour la BD naît, malgré la frustration de ne pas pouvoir lire les bulles, écrites en japonais. Sa culture du medium est internationale. À part les mangas et les comics qu'il lit depuis tout petit, ses voyages en Finlande chez ses cousins l'initient à la BD franco-belge. CB se régale avec **Asterix**, **Tintin** et **Lucky Luke**.

Après plusieurs années passées au Japon, il lance avec sa femme en 1999, Fanboy Entertainment aux USA. Ils publient des mangas en anglais. Mais la grande idée de CB, ce n'est pas juste d'importer les mangas aux USA. Il veut utiliser les artistes japonais et les faire travailler sur des titres américains. Une fusion des cultures en quelque sorte. *"Je crois que le grand succès de Fanboy fut de demontrer aux artistes japonais et leurs éditeurs qu'il y avait autre chose sur le marché et que d'autres options internationales [que la licence] leur étaient disponibles."*

Il y a quatre ans, CB devient scénariste en freelance pour Marvel. Mais sa connaissance du manga l'amène à devenir consultant de la branche Mangaverse, qui réunit les éditions de mangas chez Marvel. Joe Quesada et Brian Smith sont impressionnés par le travail de CB et lui offrent une position à plein temps en tant qu'Editeur Associé sur Ultimates. Puis il devient éditeur de **X-Men Unlimited**, **Alias**, **New Mutants**, et **Runaways**, dont il parle avec grande fierté et qu'il appelle *"son plus grand succes chez Marvel."*

Les éxécutifs de Marvel redirigent alors la carrière de CB et le nomment "Talent Manager" (découvreur de talents). Tout en continuant d'éditer **Runaways** et **NYX**, CB s'occupe de *"tout ce qui a à voir avec les artistes et leurs relations avec Marvel. Je m'occupais du recrutement, de regarder les portfolios... Je revoyais leurs emplois du temps, je créais les équipes idéales pour chaque titre Marvel. J'écoutais leurs plaintes et je résolvais les problèmes, tout en donnant des conseils et en tâchant de les garder motivés."*



Un des hauts faits de CB fut d'introduire des artistes japonais sur des titres Marvel, comme par exemple Kia Asamiya sur **Uncanny X-Men** (qui fut cependant mal accepté par les fans de la série), ou Tsutomu Nihei sur **Wolverine : Snikt** (un gros succès pour la firme). Mais Marvel s'est depuis éloigné du style Manga, même si CB avoue avoir d'autres projets en tête qu'il reserve pour le futur

En avril 2005, CB decide de partir. Il est épuisé et ressent le besoin de se retrouver un peu, de voyager et de se reposer. Il insiste sur le fait que Marvel n'y est pour rien, et que ce n'est pas une démission due à un mécontentement. Toute l'équipe le soutient dans sa decision : *"Tout le monde m'a compris et m'a bien fait comprendre que je serais toujours le bienvenu si je voulais revenir."*

Il part donc plusieurs mois, et voyage a travers l'Europe, les USA et les Caraïbes. *"Mais je n'arretais pas de penser... J'absorbais toutes ces nouvelles expériences et les idées germaient dans ma tête avec de nouvelles histoires à raconter."* Aujourd'hui, même s'il a reçu plusieurs offres d'emplois, il a complètement abandonné le monde éditorial pour se consacrer à l'écriture. À part ses voyages et expénences personelles, CB trouve son inspiration aupres de ses artistes préférés, tels que Katsuhiro Otomo (**Akira**), John Byrne et Chris Claremont (**X-Men**), Akira Toriyama (**Dragonball**) ou encore Claire Wendling, que nous connaissons bien en France.

Nous attendons avec impatience de lire les prochains exploits de CB, sur lesquels il reste encore très secret. *"Pour moi, les comics doivent transmettre des émotions. Il faut utiliser les personnages et les placer dans des situations qui parlent vraiment aux lecteurs. C'est vraiment quelque chose que j'essaie de faire passer dans ce que j'écris."* L'on sait néanmoins qu'il prépare une anthologie intitulée **Jetlag** qui associera des artistes du monde entier dans un album exceptionnel (sortie prévue en fin d'année). Il avoue également préparer deux séries régulières, des creator-owned à paraître chez Image Comics en 2006 aux USA : **Drain et Shikis**...

Luc Brizzi

Un casting monstrueux

CHARLES BURNS EN COLLABORATION AVEC D'AUSSI GRANDS NOMS DE LA BD ALTERNATIVE EUROPÉENNE QUE BLUTCH OU DUPUY & BERBERIAN, BEAUCOUP EN ONT RÊVÉ, PRIMA LINEA L'A FAIT ! PRÉSENTÉ AU COURS DU DERNIER FESTIVAL D'ANGOULÊME, PEUR(S) DU NOIR EST UN PROJET CINÉMATOGRAPHIQUE AUSSI ATYPIQUE QUE RISQUÉ, ET AUSSI AMBITIEUX QU'ALLÉCHANT. PRÉSENTATION...

À l'origine de **Peur(s) du noir**, il y a Prima Linea, une agence de graphisme qui représente un certain nombre d'auteurs de BD et illustrateurs, et non des moindres : Loustal, Spiegelman, Mattoti ou bien encore Dupuy & Berberian... Une superbe affiche. Depuis dix ans, sous le label Prima Linea Productions, l'agence produit également des films d'animation, à but publicitaire ou purement artistique, à l'instar de **Loulou et autres loups**, sorti en salles en 2003. Suite à ce dernier, qui a remporté bien plus qu'un succès d'estime puisqu'il a séduit 500 000 spectateurs, la production a commencé à plancher sur de nouveaux projets, avec l'idée de promouvoir les auteurs maison. « *Au départ, nous avions pensé à une collection de films d'animation destinée pour la télévision, inspirée de Conan Doyle, Lovecraft et autres auteurs du même genre. Ça ne s'est pas avéré possible pour la télé, nous avons alors pensé au cinéma* », se souvient Valérie Schermann, la directrice de production « *Les auteurs nous ont alors proposé des histoires plus ou moins longues, toutes en noir et blanc et très personnelles* ». Au final, onze auteurs pour sept séquences sur le thème de la peur, le tout coordonné par Etienne Robial, le directeur artistique qui sera chargé d'assurer la cohérence du projet, l'habillage, et l'identité visuelle. En effet, le gros challenge de Prima Linéa était de ne pas tomber dans le film à sketches qu'induit invariablement ce genre de grosses collaborations croisées. Robial, fort de son passé d'éditeur chez Futuropolis (maison fondée avec Florence Cestac à la fin des années 70, ayant publié de très nombreux albums prestigieux en noir et blanc) et de directeur artistique chez Canal + (la charte actuelle est signée de sa main), était assurément l'homme de la situation. Sa mission sera donc d'ordonner les visions très personnelles des différents artistes impliqués sur **Peur(s) du noir** en un tout cohérent. « *Rien que l'affiche était un véritable casse-tête. Maintenant, il va devoir trouver un moyen de mélanger toutes ces visions. Il y a des idées, mais rien n'est encore définitif* », confie Valérie Schermann. En effet, à la base, chaque auteur (ou duo) a travaillé sur le storyboard de son synopsis avec la production, « *pour éviter les doublons. Mais le cas ne s'est pas présenté, tous ont des univers très personnels* ». Cette première phase achevée, tous les storyboards ont été montés en animatique et la production de l'animation peut maintenant démarrer. Car le projet est ambitieux à plus d'un titre : il s'agit non seulement de proposer au public un film d'animation noir & blanc en 35 mm, mais aussi de « *pousser les artistes à aller plus loin dans leur travail, puisque chacun est réalisateur de sa propre partie. Ils savent tous dessiner et découper une histoire, ils vont maintenant devoir apprendre à mettre en scène en mouvement !* », en sachant que la plupart n'avait que peu tâté d'animation auparavant. « C'est un type de film qui n'existe pas ! » rappelle la directrice de production, assurément très emballée par cette perspective · « *Nous faisons avant tout un film que nous avons envie de voir. Nous ne pensons pas en terme de cible, même si nous croyons pouvoir toucher plusieurs publics, des amateurs de BD et de romans graphiques aux passionnés de cinéma d'animation ou de cinéma fantastique. L'expérience Loulou et autres loups nous a prouvé que le succès est possible pour ce genre de projets.* » Le résultat risque fort d'être autant dérangeant qu'intéressant. En effet, en voyant les premières images, on a hâte de voir comment Etienne Robial va réussir à faire cohabiter le graphisme très encré d'un Charles Burns avec les images quasi abstraites d'un Pierre Di Sciullo. C'est en tout cas une excellente nouvelle pour tous les amateurs de BD underground américaine ou européenne, une passerelle inédite et très alléchante. Rendez-vous en février 2007 (même si, là non plus, rien n'est définitif) dans les salles obscures...

Antoine Maurel

LES AUTEURS DE PEUR(S) DU NOIR

- Blutch
- Charles Burns
- Marie Caillou & Romain Slocombe
- Pierre Di Sciullo
- Philippe Dupuy & Charles Berbérian
- Lorenzo Mattoti & Jerry Kramski
- Richard McGuire & Michel Pirus

Cult Corner

IRON-MAN COMIQUETTE

Les fans du Vengeur doré auront enfin une bonne raison de se réjouir. Malgré l'absence d'Iron Man dans les comics (quatre épisodes parus en deux ans... Peut mieux faire), Sideshow Toys inaugure une nouvelle série de maquettes, les comiquettes, basée sur les personnages Marvel. À la différence des autres produits de la marque, les comiquettes n'ont pas de vêtements en tissu ou d'accessoires en métal. Ici, rien que de la résine. Et quel design ! Réalisé à l'échelle 1:4 (environ 35 cm de haut) Iron Man a fière allure. La pose est basée sur une magnifique couverture d'Adi Granov (Iron Man#76). Évidemment, le prix est en conséquence : élitiste (250 euros environ). Et pour les fans absolus, Sideshow met en vente, directement sur son site, une version collector avec une autre tête, celle de Tony Stark. Editeur : Sideshow Toys. Sortie : 10 2006

MINI-BUSTE CONAN

La très populaire série Marvel Legends n'en finit plus de s'étendre. Cette fois, l'assortiment comprend Wolverine dans son costume actuel, Bishop version XSE, le Maestro (version alternative de Hulk), Sasquatch de la Division Alpha, X23 et Iron Fist. Et pour plus de collectionnite, Toybiz a inséré dans chacun des personnages un morceau de figurine. Si l'on possède les six figurines, on peut alors en obtenir une septième inédite : Apocalypse.

Editeur : Dark Horse. Sortie : 02 2006

CEINTURE DE BATMAN

Non. Vous ne rêvez pas, c'est bien la vraie ceinture de Batman grandeur nature. Réalisée en cuir et métal, elle pèse 2,3 kg et mesure 1,10 m ! (vous vouliez le tour de taille de Batman ? Vous l'avez !) Cette réplique exacte est ornée de 9 capsules dorées, d'une pochette pour Batarang et d'une fausse radio. Présenté dans un écrin en bois laqué cet objet unique en son genre n'a été produit qu'à 750 exemplaires pour le monde entier. Vous pouvez l'obtenir... Si vous avez 350 euros en poche. Rien que ça...

FIGURINES ELSEWORLDS

Nous vous avions déjà présenté (CB#1) une figurine issue du graphic novel signé Mark Millar et Dave Johnson, Superman : Red Son (VF disponible chez Panini Comics). Cette fois, DC Direct propose des figurines Wonder Woman, Batman et Superman (version président) déclinées de cette aventure dans laquelle le jeune Kal El débarque en URSS, au lieu du Kansas.

LES SIMPSON : PUNITION IRONIQUE

McFarlane Toys recrée ici une scène classique du dessin animé culte Les Simpson : Homer est séquestré par un démon qui le gave de donuts jusqu'à l'explosion. La boite contient les deux figurines ainsi que 263 donuts réellement enfournables dans la bouche du pater familias des Simpson ! Rien de tel pour s'amuser entre amis...

Editeur : McFarlane Toys. Sortie : 04 2006

PLACE NET

Au cours de ses nombreuses visites sur la toile mondiale, le vaillant Zemo a repéré quelques sites dignes d'intérêt pour les fans de comics de tous poils...

PLANÈTE AMAZONE
(HTTP://WONDERWOMAN.PLANETE-AMAZONE.COM/)

Le site francophone de Karine, une admiratrice de **Wonder Woman**, contient des captures d'écrans des différentes versions TV de WW (non seulement la plus connue, celle du feuilleton des années 70, mais aussi les pilotes oubliés de 1967 et 1974), mais également des scans des tous premiers épisodes de la BD. Le site fait aussi le pont sur les objets de merchandising liés à l'héroïne, la paire de oiseaux Wonder Woman et la rare figurine distribuée un jour par un fast food. C'est véritablement le site d'une passionnée de l'Amazone sur tous supports, et si, après l'article présent dans ce Comic Box, vous désirez poursuivre plus avant votre découverte de Wonder Woman, l'adresse semble tout à fait indiquée

SUSPENSION OF DISBELIEF
(HTTP://COMICFACTS.BLOGSPOT.COM/)

Voici un site rare (anglophone), dans le sens où il aborde les comics par le biais du réalisme. Suspension of Disbelief s'amuse en effet à documenter/commenter toutes les erreurs que peut contenir un comic en matière de choses vraies. On n'y parle pas de l'impossibilité de se faire mordre par une araignée radioactive, non. Ma's si des comics comme Green Arrow ou Hawkeye tiennent leur arc d'une manière qui, normalement, devrait leur assurer de s'arracher le doigt en tirant une flèche, l'erreur sera pointée dans S.O.D. Si le scénariste de **Daredevil** ou de **Miss Hulk** fait une erreur de procédure juridique dans une scène de procès, ce sera également dans S.O.D., avec l'explication de pourquoi ce passage est impossible. Une curiosité à fréquenter courrainment...

ULTIMATEMARVEL.NET
(WWW.ULTIMATEMARVEL.NET)

Principal site/forum francophone consacré aux personnages et séries de l'univers Ultimate, UltimateMarvel.net est non seulement assez agréable à visiter (rien que l'esthétique, déjà...), mais il est également bien fourni. Le site comprend des notes de lecture et des previews, ainsi que des renseignements et des articles (comme la chronologie de toute la lignée Ultimate, des années 40 à nos jours), ou également des galeries d'images. Il n'y a pas que des scans d'illustrations mais aussi la version non-colorisée d'un grand nombre de planches, ce qui permet de bien discerner les différentes étapes de la création. Une rubrique auteurs permet de parcourir quelques petites bios (encore peu nombreuses), histoire de savoir qui fait quoi dans quelle série. Enfin, la partie forum semble assez bien modérée, dôtée d'un bon esprit.

Zemo

www.jam-city.net
9 rue de la fontaine au roi 75011 Paris
01 47 00 85 02
JAMCITY21@YAHOO.FR
Accessoires Comics : Plastic Bag Boards Dividers Comic Box etc...
des milliers de comics (vo vf), listés sur notre site : WWW.JAM-CITY.NET
NOUS REPRENONS TOUS LES COMICS, A L'ACHAT OU A L'ECHANGE !!!
QUE VOS COMICS AIENT DE 30 ANS OU 30 JOURS !!! POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS CONTACTEZ NOUS : 01 47 00 85 02 / jamcity21@yahoo.fr

APOKLYPS
www.apoklyps.fr
DERNIERE LIBRAIRIE AVANT LA FIN DU MONDE
LIBRAIRIE APO (K) LYPS
COMICS VF - MANGAS VF - POLARS
LITTERATURE DE L'IMAGINAIRE
PRODUITS DERIVES - CORNITHANS
120 RUE LEGENDRE - PARIS 17 - 01 42 23 07 90
METRO : LA FOURCHE L13 - ROME L2
Mardi - vendredi : 10h00/14h00 - 15h30/20h00 / Samedi : 11h00/19h00
-5% sur présentation du magazine

Match de Box

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous nous prenez pour des voyantes ? Non ? Alors comment voulez-vous que nous devinions vos réactions sur le contenu des numéros récents ? Par télépathie ? Et bien non ! Une seule solution pour les fans véritables : Envoyez vos missives par la poste ou par le biais de notre site, www.comicbox.com. Et soyez sûrs que nous lisons aussi celles que nous ne publions pas, faute de place. Alors à vos claviers ! PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 PARIS ~ PAR EMAIL : zemo@comicbox.com

T COMME QUOI ?

Suite à votre appel à courrier, je me mets au boulot ! Et j'y mets les bouchées doubles parce que Xavier Fournier m'a laissé une belle écharde dans le pied ! Je fais référence à son article "T comme Terrorisme", qui traite de... On ne sait pas trop quoi ! En le survolant, que vois-je : "V for Vendetta", "The Authority", "The Invisibles" ! Que du bon ! M'y plongeant avidement, je découvre que Xavier a fait comme moi : il l'a survolé ! Si le personnage mythique de V est bien un terroriste, ce n'est absolument pas le cas des autres comics traités dans cet article. Un terroriste utilise la terreur (par définition), ce qui n'est pas le cas d'Authority ou des Invisibles. Xavier frôle un problème mais ne le traite pas, allant même jusqu'à la maladresse : mettre sur le même plan des monuments comme Watchmen ou V et d'obscures pups fascisants... Ça c'est du terrorisme ! Le vrai sujet de cet article (qui ne l'a pas trouvé ?), c'est toute une vague de comics activistes. Les liens sont évidents : super héros politisés, violents, hyper réalistes et sans concessions. Tous les bébés de la clique british, inspirée par Moore, avec Grant Morisson en tête d'affiche. J'ai nommé les Ellis, Millar, Ennis, Robbie Morisson et consorts. Des gauchistes, pour beaucoup anars, purs produits de l'enfer tatchérien... Avec cette petite touche made in Britain qui ne trompe pas ! Ces auteurs dans le vent tiennent tous un propos similaire, traitant de l'aspect politico-social du héros, comme l'avait fait Alan Moore avant eux. Citons leurs artistes attitrés, forts contents de bosser avec l'un et l'autre sur des body buildés en spandex... Mais activistes : Quitely, Hitch, Hairsine, Adams... Dans l'article de Xavier (et je ne vous jette pas la pierre, Pierre...), des éléments n'ont rien à y faire : le terrorisme naissant des super-villains n'est dû qu'à la situation internationale et ne fait que refléter les peurs artificielles de l'Axe du Bien. C'est quasiment le propos inverse ! Par contre, des chef-d'oeuvres manquent à l'appel : où sont les Ennis (surtout Punisher : La Fin, extrêmement révélateur), les ClassWar (avec un titre pareil, je sais pas ce qu'il vous faut), les Transmetropolitan, ou même les séries Ultimate ! Il est clair que Millar n'a rien perdu de sa période Authority, ni même de son passé de syndicaliste.

Benjamin Patinaud

Dessin : Gaëtan Degasperi

Cher Benjamin,
D'abord merci pour ton message où l'on sent le passionné. Plusieurs choses sont à prendre en compte dans ton analyse de l'article en question. D'abord, le rapport avec les origines anglaises de la plupart des auteurs concernés apparaît bel et bien dans l'article. Ensuite, ce n'est pas parce que Watchmen est mentionné dans le même article qu'un funeste Daffy Qaddafi, qu'ils sont mis au même niveau. Il s'agissait bien de faire un peu le tour de ce qui se fait dans les comics concernant le sujet du terrorisme et il s'y fait de bonnes choses comme de moins bonnes choses. Ça ne donne que plus de reliefs aux chefs-d'oeuvres et souligne qu'en la matière, il ne s'est pas fait que des choses bien. Prétendre le contraire serait une sorte de mensonge pas omission. Attention, ensuite, à ne pas faire un amalgame entre Terroriste/Activisme. La production d'Ennis tient plus du second. Les personnages de Cla$$War, enfin, ne sont guère plus des terroristes que les anti-héros d'Ultimates. Maintenant, il est fort possible qu'un de ces jours un sujet sur l'activisme se présente et auquel cas, un certain nombre des séries que tu cites y auront leur place.

OU'EST-IL ADVENU DE CHAREST ?

Je prends mon clavier aujourd'hui, pour vous remercier d'être de nouveau parmi nous. Tous les deux mois, je suis au rendez-vous, même si la nouvelle version de Comic Box coûte presque la peau des fesses. Y aura t-il tout de même une sortie de ComicBox Annuel en cartonné ? Pour ce qui est des questions , dans le monde des comics, je n'en ait qu'une (et s'il vous plaît, faites un MÉGA dossier dessus) . où est passé "Travis Charest" ?
Bonne continuation à tous et merci d'être là.

Gaetan

Cher Gaetan,
Non, il n'y aura plus de Comic Box Annuel (qui, soit dit entre nous, vous coûtait plus de deux fois la peau des fesses, et encore sans compter les ristournes pour ceux qui le commandaient en direct). Le bimestriel le remplace avec un meilleur rapport qualité/prix. Pour un début de réponse quant au sort de Travis Charest, reporte-toi déjà à l'article sur les Humanos dans ce numéro. Par ailleurs, Charest dessine aux USA les couvertures de certains comics Star Wars ainsi que de manière personnelle, un webcomic très inspiré titré Space Girl.

OBSTINATION ET SOUTIEN

Salut à toute l'équipe et félicitation pour votre retour ! C'est après avoir lu le Comic Box #3 que je me décide à prendre le clavier (et oui, l'utilisation de la plume est dépassée depuis longtemps !), pour vous donner mes impressions sur la qualité de votre revue et des rubriques qui la compose ! Bonne initiative que le lexicomics qui permet aux lecteurs francophones de se familiariser avec ces termes anglais qui composent désormais le jargon de la BD et plus particulièrement des comics ! Une découpe de choix pour la présentation de vos rubriques ! La diversité des sujets et interviews font de CB une revue de qualité ! Tout est bien rapporté. Les interviews sont superbes. L'insertion d'une BD est une très bonne idée et permet de faire une petite pause entre la première partie et le journal du fan ! Et de plus, ça nous permet de découvrir des histoires inédites comme celles de Spidey ou encore de découvrir un personnage comme « The Escapist » avec cerise sur le gâteau, une rencontre avec un personnage mythique qu'est « The Spirit » ! La composition du Journal du fan est elle aussi très bien ! Bon, je ne vais pas vous relire la composition du sommaire de CB ! Non, pour moi, rien à redire si ce n'est longue vie à Comic Box !
Et encore bravo pour votre obstination !

Thierry

Cher Thierry,
Merci pour la tienne et par extension merci à ceux qui nous lisent. Toute l'obstination du monde ne vaudrait rien sans un minimun de soutien.

LA BD EN QUESTION

Bonjour. À la lecture du dernier numéro, certaines questions me viennent. J'ai bien apprécié l'interview

de Ethan Van Sciver ainsi que les autres. Par contre, je me pose une question. Il y est dit que Grant Morrison se plaignait que EVS soit le troisième dessinateur qui lui soit imposé en remplacement de Quitely. Or, il me semble que EVS est le premier à être intervenu sur la série derrière Quitely. Je suis également très mitigé sur l'utilité d'une bande dessinée au centre de votre revue. Est-elle nécessaire et ne pourriez-vous pas la supprimer, au bénéfice de plus d'articles ?

Raphaël Lesueur

Cher Raphaël,
Pour ce qui est de Ethan Van Sciver, son recrutement s'est passé à une époque où Marvel voulait publier 18 numéros de New X-Men par an, ce qui impliquait un dessinateur par arc. Il est donc fort possible qu'au moment de l'anecdote d'EVS, Igor Kordey fusse déjà à l'oeuvre sur l'arc suivant. Et comme auparavant Leinil Yu avait dessiné l'annuel contenant l'apparition de Xorn, le compte y est. Ou alors, il y a deux artistes que Morrison aurait refusé sur la série avant l'arrivée d'EVS, ce qui est également fort possible. Pour la BD, comme te l'aura montré la lettre précédente, elle a ses adeptes. Pour être précis, parmi tout le courrier reçu depuis que CB a été relancé, nous n'avons eu que deux lettres (la tienne comprise) nous demandant de retirer la BD. Il y a fort à parier que si nous la retirions, la réaction générale serait très négative. Par ailleurs, cet espace BD permet une action, disons... Militante de notre part. Publier du Heilbiazer, du Heilboy ou du Escapist en kiosques, c'est l'assurance que ces séries profitent d'un coup d'un lectorat bien plus large que ce à quoi elles ont droit d'habitude en France.

FAISONS CONNAISSANCE

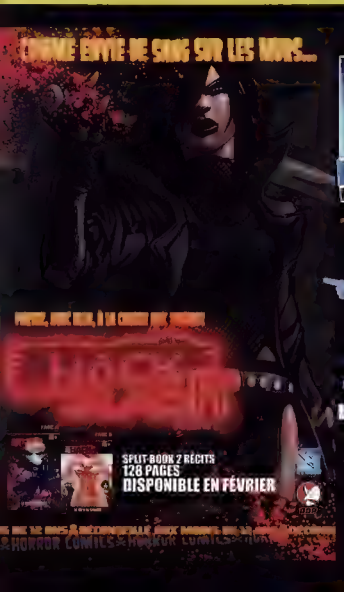
Je viens de découvrir votre magazine et je dois dire que je le trouve génial : c'est une vraie mine d'informations pour les gens qui aiment les comics ! J'ai toujours trouvé l'univers des comics très attirant mais je ne m'y suis jamais intéressé au point de collectionner. Cependant, ayant récemment revu les deux Batman de Burton ainsi que les épisodes du dessin animé « La Ligue des Justiciers », j'ai décidé de m'y mettre sérieusement, en m'intéressant particulièrement à la JLA (Justice League of America). Malheureusement, devant le background complexe des comics, j'ai peur de m'y perdre. D'où quelques questions :
1) Existe-t-il des ouvrages retraçant l'historique et les évènements importants liés à la JLA (en anglais ou en français) ?
2) Est-ce que les comics de la JLA sortent tous les mois en France ou bien paraissent-ils de manière irrégulière ?
3) Combien y a t'il de numéros d'Identity Crisis publiés en France et quel est leur rythme de parution ?
4) Enfin dernière question : je suis fou amoureux de Wonder Woman, vous n'auriez pas son numéro de téléphone par hasard ?
Bonne continuation et longue vie à Comic Box !

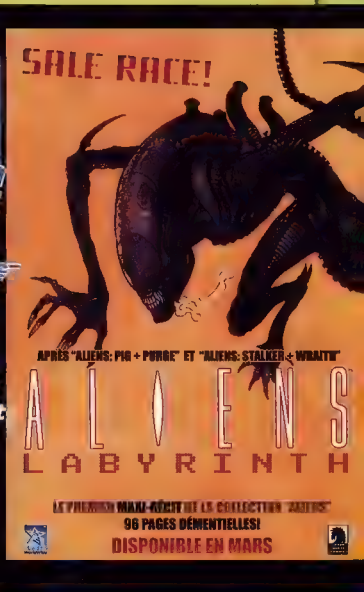
Sébastien

Bonjour Sébastien,
C'est toujours sympa de voir arriver de nouveaux lecteurs non seulement de CB, mais aussi des comics en général.
1) Une encyclopédie JLA a été publiée chez Semic en 2003, tu dois pouvoir la trouver sur le marché d'occasion ou dans les grandes enseignes.
2) JLA est traduit chaque mois en kiosques dans la revue DC Universe, publiée par Panini.
3) La « Crise d'Identité » paraît dans Batman/Superman tous les deux mois. Le troisième numéro VF vient de sortir et contient le numéro 5 de la VO + un épisode de la Société de Justice, les grand-pères de la JLA.
4) Non, par contre on t'a arrangé un rencard avec elle page 20 du présent numéro.

Voilà les amis. Vous connaissez maintenant la chanson : plus vous écrivez, plus on répond. Tiens... Ça rime.

Zemo & Izod (Itchy & Scratchy)





VOUS AVEZ REÇU DES CHÈQUES CADEAUX POUR NOËL ET DEPUIS, ILS PRENNENT LA POUSSIÈRE SUR UN COIN DE TABLE ? ALLEZ LES CHERCHER... V.TE ! VOICI COMMENT LES CLAQUER EN BEAUTÉ...

Le Guide de Lecture

Coup de Cœur

NEW TEEN TITANS ARCHIVES Volume 1

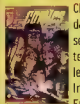
Les Jeunes Titans ont fait les beaux jours de DC au début des années 80, grâce à Marv Wolfman et George Pérez (l'équipe qui allait ensuite signer la saga Crisis originale). Depuis, toutes les incarnations de ce groupe (y compris et surtout l'actuelle), ont eu tendance à se définir par rapport à cet âge d'or des Titans.

En France, on ne trouvait guère ces épisodes que disséminés dans d'anciennes revues Arédit, vieille d'une vingtaine d'années. Le retour de ces histoires sous une forme compacte et luxueuse (et respectueuse de la mise en forme d'origine) permettra donc à de nombreux lecteurs de (re)découvrir les premières apparitions de Cyborg, Starfire et Raven tout en se replongeant dans une époque où Dick Grayson (Nightwing), Wally West (Flash) et Donna Troy (Troia) s'appelaient respectivement Robin, Wonder Girl et Kid Flash. 240 pages de classique des comics !

Panini Comics – Mars – Prix : 27 euros

En kiosques

TOP COMICS #6



Changement de garde dans la revue. La mini-série Common Grounds terminée, elle cède le pas à VICE (Violent Incident Control Enforcement), série dans le même esprit que Hunter/Killer. Vous y ferez la connaissance d'agents très spéciaux du FBI, tous pourvus de super-pouvoirs. Autre nouvelle recrue chez Delcourt, Freshmen, la série co créée par Seth Green (le « Oz » de Buffy), viendra aussi compléter la distribution du magazine. **Delcourt – Mars – 4,75 euros**

MARVEL ICONE #11

Les Nouveaux Vengeurs s'apprêtent à lever le voile sur leur mystérieux joker, nous avons nommé The Sentry. Prologue indispensable à la mini-série éponyme écrite par Paul Jenkins, ce story-arc repose sur une idée réellement originale et il serait dommage de le manquer, même si McNiven n'est pas aussi à l'aise que Finch. D'autant que le premier story-arc des Jeunes Vengeurs est toujours aussi passionnant et qu'aucun fan de Captain America ne saurait manquer les épisodes actuels de Brubaker. Lanterne rouge et les Quatre Fantastiques assurent le service minimum en attendant l'arrivée de JMS sur la série.

Panini – Mars – 4,90 euros

BATMAN & SUPERMAN 4

La fin de « Crise d'Identité », à ne manquer sous aucun prétexte ! L'histoire qui a redéfini l'univers DC se paye le luxe d'un dernier rebondissement avant une conclusion aussi élégante qu'émouvante. Oubliez tout de suite ce que vous pensiez connaître de la JLA, vous n'avez encore rien vu ! En prime, 22 pages de making-of, au sein desquelles Brad Meltzer et Rags Morales nous commentent leurs cases préférées, leurs choix de mise en scène et leurs motivations profondes. Indispensable !

Panini – Mars – 4,90 euros

ALL-STAR BATMAN #1

Le retour de Frank Miller sur le personnage qu'il a redéfini dans les années 80 commence ici ! Cette œuvre hors-continuité réinvente la rencontre entre Batman et son jeune assistant, revue et corrigée à la sauce piquante. En droite ligne de « Year One », le Gotham de All-Star est pourri jusqu'au trognon, et Batman joue des poings pour imposer sa conception de la justice aux flics véreux. Qui de Robin ou du Caped Crusader, déteindra sur l'autre ? À n'en pas douter, la controverse sera vive. L'auteur de Sin City est-il trop extrémiste ? Le style de Jim Lee est-il soluble dans un scénario de Miller ? Pour se faire un avis, une seule solution : le lire !

Panini – Février – 4,15 euros

En librairies

100 % MARVEL : X-MEN 5

Et si le futur cachait le secret d'un frère Summers inconnu ? Chris Claremont répond à la question laissée en suspens depuis des années (les fidèles de Comic Box se souviendront que dès le vol1 #1, nous avions exposé une théorie. À vous de voir si c'était la bonne). Mais les X-Men, dans cette continuation de The End, ne seront pas tous vivants à la fin de l'explication. La conclusion s'annonce tout ce qu'il y a de plus sinistre...

Panini – Mars- 12 euros

CHOSEN

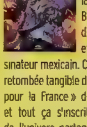
2000 ans plus tard, l'élu est de retour sur Terre pour y dispenser la bonne parole. Mais élu par qui et pourquoi ? Mark Millar et Peter Gross tissent l'histoire d'un homme appelé à occuper les plus hautes fonctions dans l'état américain tout en étant le nouveau messie. Dans ces temps de « croisade contre l'axe du mal », Chosen a un côté un tantinet polémique... Une démonstration/parabole de "comment tout le monde se voit comme étant le camp du Bien". Quand à y être vraiment... Il faudra lire Chosen jusqu'à la fin pour en être certain...

Bamboo – Février – 8,90 euros

RÉVÉLATIONS

Le futur pape est mort et l'affaire tombe dans les mains de Charlie, un détective de Scotland Yard un poil looser. Il va tenter d'élucider ce qui semble bien être un assassinat au Vatican. Et comment imaginer qu'un tel meurtre ne soit pas lié à une conspiration ? Charlie n'aura pas à chercher longtemps : sa présence dérange des forces de l'ombre, bien plus occultes que ce à quoi s'attend le limier. Paul Jenkins et Humberto Ramos livrent là un polar bien plus inspiré que leur collaboration sur Spider-Man, dans la mouvance de Crimson

Soleil – Déjà disponible – 12,90 euros



Deux Ramos d'un coup cette fois-ci, puisque le mois de mars marque la parution de Big Bang Baby, le premier Tome de K, la collaboration entre Crisse et ce dessinateur mexicain. C'est aussi la première retombée tangible de la production « faite pour la France » de Ramos chez Soleil et tout ça s'inscrit dans la continuité de l'univers partagé de Kookaburra, se concentrant plus particulièrement sur le destin des enfants de la prophétie.

Soleil – Mars – 14 euros

THE RIDE : ON THE ROAD AGAIN

Après les Road Movies, faudra t'il parler de Road Comics ? The Ride (écrit par Doug Wagner et dessiné par Cully Hamner & Brian Stelfreeze), nous vient de chez Image et se lit comme une énorme course-poursuite. Tout commence par la surveillance monotone que font deux flics, Frank et Vega, devant la planque de gangsters. Et puis d'un seul coup, le téléphone sonne et la routine est remplacée par un plan de cinglés. Il va leur falloir prendre la route de toute urgence et même se méfier de la moindre lolita auto-stoppeuse, qui peut se révéler une dangereuse meurtrière. Ça se lit comme un film de Shane Black.

Delcourt - Février - 12.90 euros

INVINCIBLE T.2

L'archétype du super-héros débutant façon Image, invincible revient dans ce deuxième tome. L'occasion pour lui (et pour nous) de mieux faire connaissance avec les collègues et amis de son papa très supermanien. Cette découverte est le prétexte à de nombreux clins d'oeils parodiques à la JLA et même à Watchmen. À noter que ce tome paraît accompagné d'une galerie de dessins originaux par divers artistes français, comme Delcourt a déjà su en proposer dans de semblables occasions.

Delcourt - Février -13,95 euros

JACK B. QUICK : ENFANT PRODIGE

Si Dennis la Malice avait été écrit par Alan Moore et Kevin Nowlan, il aurait

fallu le rebaptiser Jack B. Quick (Jack-Va-Vite) et revoir son Q.I. à la hausse. Jack est tellement intelligent qu'il fait passer Einstein pour un demeuré. L'ennui, c'est qu'il a la maturité d'un enfant de son âge, sans plus, et que la moindre de ses expériences dégénère le plus souvent en catastrophe. Parue aux USA dans les pages d'une anthologie, cette BD atypique de Moore voit ici tous ses épisodes réunis. Autant d'histoires complètes qui forment un tout...

Editions USA - Mars - 14 euros

TIGRES & NOUNOURS - TOME 1

Lorsque sa businesswoman de mère divorcée décide de déménager, Joey n'est pas franchement à la fête. En effet, il ne verra plus sa grand-mère, dont les histoires enchantaient ses rêves. Mais pas de panique, cette dernière lui a offert quatre peluches un peu spéciales, supposées protéger ses nuits des monstres. Et pour cause... Joey se retrouve happé dans le monde des rêves en leurs compagnies. Pour en sortir, il devra d'abord défaire le terrible Grok à la force de son imagination. Une historiette féérique qui, sans révolutionner les comics, vous fera passer un agréable moment.

Bamboo - Mars - NC

HACK/SLASH T.1

Cassie Hack est une "chasseuse de tueurs". Elle poursuit et élimines les serial killers. Bourrée de références de cinéma Bis, Hack/Slash est original sur le fond comme la forme !

Editions Wetta - Disponible - 13 euros

Sélection Version Originale

LES COMICS, COMME LES FILMS, ONT AUSSI LEUR MARCHÉ V.O. ON TROUVE CES COMICS DIRECTEMENT IMPORTÉS DES USA. DANS DES COMIC-SHOPS (PLUS DE 60 BOUTIQUES EN FRANCE). NOUS AVONS DONC RETENU QUELQUES REVUES QUI VOUS FERONT PASSER UN BON MOMENT.

ONE YEAR LATER

L'univers DC a pris un an dans la figure. Et pour les héros concernés, l'ambiance fait un peu lendemain de cuite. Certains n'ont tout simplement pas survécu ou se sont trouvé de nouvelles carrières. Qui est maire ? Qui est mère ? Qui sont les Nouveaux Jeunes Titans ? Les Outsiders existent-ils ? Superman et Batman ont-ils pris leurs retraites ? Bref, un an plus tard, pas mal de choses ont changé et c'est surtout un redémarrage général de nouvelles intrigues dans toutes les séries. Le moment rêvé pour s'y mettre... DC – prix variables

THE AUTHORITY REVOLUTION TPB BOOK TWO

Suite et fin du dernier story-arc de Brubaker sur The Authority. Le premier volume avait vu l'équipe la plus puissante de l'univers, Wildstorm, prendre le contrôle du gouvernement américain suite aux évènements du bien nommé « Coup d'Etat »... Et apprendre que ne s'improvise pas président qui veut ! Ayant entraîné la destruction totale de Washington D.C., nos « héros » abandonnent la direction des Etats-Unis. Mais face à la menace de la tyrannie, combien de temps resteront-ils dans l'ombre ? Wildstorm - 14,99 $

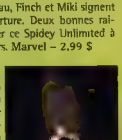
NEW AVENGERS : THE ILLUMINATI

L'équipe Bendis/Maleev de retour pour ce one-shot qui ne manquera pas d'intéresser les fanas du Marvelverse, puisqu'il sert de prologue aux deux crossovers majeurs de cet été que seront Civil War et Planet Hulk. Tout cela se situant dans la droite continuité de House of M, nous nous garderons de trop en révéler, mais sachez simplement que les héros de la Maison des Idées vont devoir choisir leur camp. Si vous n'êtes pas avec l'un des deux camps, vous êtes contre lui ! Et la guerre démarre ici...

Marvel - 3,99 $

SPIDER-MAN UNLIMITED #14

Nous espérons vous avoir prouvé avec le Comic Box #2 que cette série un peu en marge du reste de la production pouvait parfois contenir de petites pépites (qu'il faut chercher, on vous l'accorde...). Cela semble bien être le cas cette fois-ci avec la participation de C.B. Cebulski et, surtout, Dave Finch au dessin. En onze pages, les deux compères envoient Spidey et Black Cat s'introduire clan destinement dans l'ambassade de Latvérie. Et, cerise sur le gâteau, Finch et Miki signent également la couverture. Deux bonnes raisons, donc, d'ajouter ce Spidey Unlimited à votre wishlist de mars. Marvel – 2,99 $



BATMAN ANNUAL #25

Les annuels sont de retour chez DC après quelques années d'absence (toute relation avec le fait que Marvel a eu la même idée voilà six mois serait, bien entendu, purement fortuite...). Les Teen Titans et Batman ouvrent le bal et le numéro spécial dédié au Caped Crusader devrait particulièrement intéresser ses fans. Il contient en effet, toutes les explications concernant le retour du personnage sous le masque de Red Hood, qui empoisonne la vie de Gotham City et de la Bat-family depuis environ un an. DC – 4,99 $

Dernières Nouvelles du monde des comics

QUELQU'UN A TIRÉ CRAQUE CHEZ MARVEL ?

Peut-être est-ce dû à une overdose de café... Toujours est-il que voici le nouveau costume de Spider-Man (imaginé par Joe Quesada et Chris Bachalo). Celui qu'il porte depuis l'issue du crossover The Other (pour mémoire, sortie française dans un an au mieux). Ne comptez pas sur nous pour vous révéler pourquoi notre tête de toile porte cet uniforme
Sachez seulement que les couleurs donnent une idée de qui le lui a conçu.
De toute façon, comme d'habitude, la durée de vie de ce costume sera courte. Quelque mois tout au plus et le bleu et rouge reviendra... Pas d'inquiétude

Wolverine revisité

Il y aura désormais deux séries Wolverine mensuelles parallèles (à partir d'avril aux USA). L'une est celle que vous connaissez déjà et qui paraît, à travers divers volumes, depuis les années 80. L'autre, la nouvelle, se nomme explicitement **Wolverine: Origins**. On y traitera en détail de tous les secrets encore non révélés sur le héros. Ce second mensuel, scénarisé par Daniel Way et dessiné par Steve Dillon, verra le retour du costume brun de Logan. Les couvertures du #1 sont signées par Joe Quesada (à gauche) et Mike Turner (ci-dessus).

L'autre nouvelle, c'est que Marvel a quand même réalisé que ça allait faire beaucoup de Wolverine un peu partout. L'éditeur a donc annoncé que Logan n'apparaîtrait plus dans **Uncanny X-Men** et **X-Men** tout court (il sera cependant toujours de la partie dans **Astonishing X-Men**, **New Avengers** et le reste).

King joue les prolongations...

Nous vous annoncions dans notre dernier numéro l'arrivée prochaine de Stephen King dans les comics, un évènement que Marvel n'a pas hésité à exploiter un maximum, médiatiquement parlant. Il faudra cependant s'armer de patience. En effet, mi-décembre dernier, un communiqué laconique de Marvel confessait un report du projet à début 2007. Beaucoup, dont nous, se sont interrogés sur les véritables raisons de ce décalage. Il se trouve que quelques jours après l'annonce de Dark Tower, le comic-book, une rumeur faisait état du renoncement de l'auteur à l'écriture du projet (confié à un assistant), se réservant plutôt un rôle de superviseur. Devant le buzz négatif généré par cette "fuite", Stephen King aurait reconsidéré ses plans et écrira bien Dark Tower. D'où un report d'une année, le temps pour lui d'aménager son planning bien chargé.

ROSARIO DAWSON SEDUIT LES COMICS

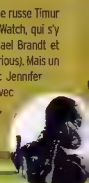
L'actrice qui jouait Gail dans Sin City mais aussi le premier rôle féminin dans [illegible] a choisi pour [illegible] comics et on a toujours le don tac. Au point de franchir le pas : elle lance chez le petit éditeur Speakeasy sa propre BD, Occult Crimes Taskforce. La série mettra en scène Sophia Ortiz (dont le dessin est basé sur l'actrice, évidemment), une femme policier aux prises avec des forces occultes. Une sorte de Men[illegible]. Annoncée également dans la série avec David Aja[illegible]. Les dessins sont signés Tony Shasteen (The Hunger).

DC, L'EDITEUR LE PLUS TIMBRÉ

Au début du second semestre 2006, la poste américaine honorera les super-héros de DC en produisant une vingtaine de timores différents, à l'effigie de Superman, Green Arrow, Green Lantern, Wonder Woman, Batman, Flash, Plastic Man, Aquaman, Hawkman et Supergirl. La série se composera d'une part d'une dizaine de reproductions de couvertures classiques, d'autre part d'une dizaine de cases montrant les personnages concernés. Ce n'est pas la première fois que Superman a droit à son timbre, mais ce sont en revanche les débuts de Green Arrow et de la plupart des autres sur ce support. En France, rien n'est annoncé concernant Super-Dupont...

WANTED ... MADE IN RUSSIA

Quant à l'adaptation du Wanted de Mark Millar et JG Jones, c'est le russe Timur Bekmambetov, déjà réalisateur de Night Watch, qui s'y colle. Le scénario, lui, est écrit par Michael Brandt et Derek Haas (les scénaristes de 2 Fast 2 Furious), Mais un autre film titré « Wanted » (celui-là avec Jennifer Aniston et Meryl Streep et sans rapport avec la BD), devrait sortir en 2007. Du coup, l'adaptation ce Bekmambetov pourrait avoir à changer de nom...



Top Cow (dé)bride ses persos

Cap à l'Est ! Les personnages créés par Marc Silvestri (et d'autres) semblent avoir le vent en poupe du côté de l'Asie. Première à en profiter, **Witchblade** qui devient une série animée japonaise. Celle-ci sera diffusée fà-bas à partir d'avril pour une saison de 26 épisodes, produit par Gonzo Animation (**Last Exile, Burst Angel**). Il ne s'agit cependant pas en tant que premier rôle de Sara Pezzini, l'héroïne originale, les auteurs de la version animée ayant japanisé le concept. Elle sera quand même policière... Et ses vêtements se déchirent encore plus à chaque fois qu'elle utilise la Witchblade Dans la foulée du dessin animé, un manga va être créé par la Kodansha, célèbre maison d'édition nippone et réalisé par Kazuasa Sumita. Nul doute que l'anime comme le manga traverseront rapidement les frontières.

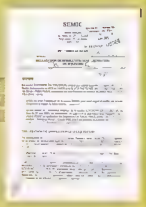
Le comic-book "frère" de Witchblade, **Darkness**, a lui aussi trouvé son bonheur en Asie, mais à Hong Kong cette fois : les aventures de Jackie le gangster seront adaptées au cinéma par deux réalisateurs pour le prix d'un (qui écrivront en plus le scénario) : les frères Pang, deux cinéastes jumeaux (on les connait en France pour leurs films **Bangkok Dangerous** et pour la série des **The Eye**). On ne connait pas encore le budget qu'investiront les studios américains dans la production, mais Top Cow mise sur une forte exposition médiatique en Asie et ailleurs.

Motard en retard...

Columbia Pictures a annoncé que son Ghost Rider, initialement attendu à l'été 2006, patienterait en enfer jusqu'en février 2007. Officiellement, il s'agirait d'éviter les embouteillages (Superman Returns et X-Men 3 auront déjà trusté les écrans) et de prendre le temps de peaufiner les effets spéciaux.

SEMIC, C'EST FINI

Le sort de Semic, l'ancien éditeur de Strange et, plus récemment, traducteur de DC avant Panini, aura beaucoup fait discuter les fans en 2005. D'où des rumeurs parfois contradictoires, jamais démenties par le mutisme des intéressés. Fin septembre 2005, pourtant, un communiqué sur le site de Semic, signé par « la rédaction », évoquait une curieuse décision de *« prendre le temps de la réflexion afin de rebâtir sa ligne éditoriale et de laisser passer la vague des nouveaux arrivants. »* Comme s'il était d'usage de laisser la priorité aux autres dans ce milieu. En fait, à la date de ce communiqué, la société n'existait déjà plus. D'après des documents déposés au Tribunal du Commerce de Paris, c'est en début d'été que son seul actionnaire, le groupe Tournon, a prononcé la dissolution pure et simple de Semic. La décision met ainsi fin à l'aventure commencée avec Lug en 1950 et Semic n'existe plus en tant qu'entité commerciale. Reste que les Éditions de Tournon ont pris la peine de sauvegarder spécifiquement certaines marques (**Kiwi, Rodéo, Caillope, Strange** et **Futura**) et que le nom de Semic survit en tant que titre de collection de librairie. L'activité comics de Tournon se recentre autour de Carabas (ce qui n'est pas vraiment une surprise, le dernier rédacteur en chef de Semic ayant été Jérôme Martineau, créateur de Carabas), qui travaille actuellement à quelques projets d'albums européens réalisés par des créateurs américains (et visiblement consomme le divorce avec les kiosques). Henri-Claude Prigent, président de Tournon, envisage également la possibilité de rebaptiser son groupe « Semic-Tournon »... Mais ce ne sera plus le même Semic...



ORSON SCOTT CARD AUTORISE RED PROPHET A BULLER

Comme nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, DBPro Le comic, ne sera pas écrit par OSC mais par un scénariste qu'il a lui-même choisi, Roland-Bernard Brown. Quant aux dessins, ils seront assurés par Renato Ariem (Action Comics, Marvel Nemesis: The Imperfects). Orson Scott Card est l'un de ces romanciers à succès qui se sont récemment essayés à la BD (dans son cas, en racontant l'origine d'Ultimate Iron Man). Les comics books lui rendent la pareille en adaptant un de ses romans, Prophète Rouge, tiré des Chroniques d'Alvin le Faiseur.

LE COMPLOT EXPOSÉ !

Les éditions Grasset, ainsi que la Mairie du IIème arrondissement de Paris, organisent jusqu'au 21 février 2006 une exposition consacrée au **Complot, l'histoire secrète du Protocole des Sages de Sion**, le dernier chef-d'œuvre de Will Eisner. Plusieurs planches originales, ainsi que des documents inédits, seront montrés pour la première fois.

L'œil sur les médias • comic à rebours comics

WARNER ANIMATION

Chez Warner Animation, c'est l'heure de la transition. Après **Batman** qui a subi un lifting typé manga en 2004 (épisodes actuellement diffusés en France), c'est **Superman** qui devrait connaître le même sort. Diffusion prévue à l'automne 2006 aux USA. Bruce Timm et les anciens de la firme devraient néanmoins se consoler. Les rumeurs font état d'un dessin animé de la **Légion des Super-héros** en préparation.

AQUAMAN

Ça y est ! L'homme-poisson de DC a désormais un visage, celui de William Toale. Ce jeune éphèbe de 28 ans a été préféré à 400 candidats pour incarner Arthur Curry, le futur héros connu sous le nom d'Aquaman. Le pilote sera dès le mois de mars sous la houlette de Miles Millar et Alfred Gough (**Smallville**)

LUKE CAGE

En préparation depuis plusieurs années, la production du film adapté des aventures du héros black indestructible, passe la seconde. Tyrese Gibson (*2Fast2Furious*), pressenti depuis l'origine, est à deux doigts de signer pour le film. Le tournage pourrait même commencer d'ici la fin de l'année.

FINCHER

Le graphic novel qui a révélé Brian Michael Bendis à la face du monde va devenir un film. Et pour le réaliser, le studio n'a pas dégoté n'importe qui puisque c'est David Fincher qui s'y collera. Au passage, une nouvelle édition de la BD paraîtra chez Delcourt avant l'été.

X3

La confrère des mauvais mutants de Magneto s'est enrichie d'une recrue : Psylocke. L'actrice philippine Mei Melancon a été castée pour le rôle.

HEROES AGAINST AUTISM

À l'initiative de Nic Carcieri (un auteur de comic underground dont l'enfant est autiste), 75 dessinateurs se sont unis pour produire un sketchbook intitulé BOTS. Beaucoup des contributeurs sont venus de la presse indépendante (pour ne pas dire confidentielle), mais on note aussi la présence de Tim Sale, Cully Hamner, Matt Haley... Le sketchbook sera diffusé à partir de la fin février 2006 et les bénéfices iront à l'association Autism Society of America.

Marvel Knights mute

Le sous-label fondé par Joe Quesada et Jimmy Palmiotti en 1998 changera radicalement de formule dans les mois à venir en se débarrassant de toutes les séries mensuelles (parmi lesquelles **Daredevil, Black Panther, Squadron Supreme, Wolverine**). Ces séries continueront toutefois normalement dans l'univers Marvel, sans rien perdre de leur ton. Pour des raisons évidentes, **Marvel Knights Spider-Man** et **Marvel Knights Fantastic Four**, également débarquées, seront retitrées **Sensational Spider-Man** et Four, tout simplement. Quand au label Marvel Knights, il sera désormais exclusivement consacré à des mini-séries de prestige par des auteurs confirmés. Sont déjà annoncées **Silver Surfer: Requiem** par J. Michael Straczynski & Esad Ribic (fin 2006 ou début 2007), **The Spider** par Kaare Andrews, **Fury: Peacemaker** (Ennis & Robertson) et **Spirit Of Vengeance** (le Ghost Rider du Far West) par Ennis & Crain. Il est intéressant de noter que ce remaniement, "vendu" aux lecteurs comme vital sur le plan créatif arrange également les affaires de Marvel. En effet, depuis toujours, les créateurs Marvel Knights étaient payés plus cher que les autres. Un privilège qui n'aura plus cours désormais.

Paradis perdu

Terry Moore, créateur de la série Strangers In Paradise, vient d'annoncer qu'il prog[illegible] de cette dernière au numéro #90, mettant ainsi un terme à ce qui aurait atteint la fin logique pour les aventures de son personnage. Les fans du « Sue » ont cependant de la marge. L'auteur a d'ores et déjà cette fin prévue depuis le début dans le grand rêve de la version américaine. Le #90, lui, ne devrait paraître qu'à la mi-2007.

TRANSPERTH

[illegible] un barbare amphibie se battant au fond des océans, avec peu de liens avec l'ancien héros du même nom. Moins

Ed Brubaker, le nouveau Mr. Marvel ?

Arrivé depuis moins d'un an chez Marvel, Ed Brubaker est rapidement devenu le nouvel homme fort... Après une reprise en main remarquée de Captain America, le remaniement des origines de Fatalis et la succession de Bendis sur Daredevil et enfin la mini-série choc X-Men : Deadly Genesis, "Bru", comme il est surnommé, s'est rendu indispensable. La suite logique ? Ni plus ni moins que remplacer Chris Claremont. Brubaker reprendra les scénarios de Uncanny X-Men à partir de l'été prochain, poursuivant par la même occasion les petites graines qu'il a planté depuis le début de Deadly Genesis.

1985, L'ANNÉE DU PHOTO RÉALISME ?

Chez Marvel, le projet 1985 continue de prendre forme. Il s'agit un peu du Marvels de Mark Millar. Il s'agit en effet de revisiter le passé (20 ans en arrière, comme le titre l'indique), avec un souci de réalisme. Mais au lieu de demander à un peintre d'illustrer le tout, c'est une technique plus proche du roman-photo qui a été sélectionné, avec retouches à la palette graphique. Millar, intarissable sur la satisfaction que lui inspire le projet, a commencé à montrer les premières images...

APPEL AUX SUPER-HEROS

L'éditeur français Parchemins & Traverses prépare un recueil de nouvelles qui aura pour thème « les Super-Héros ». Dans cette optique, a été lancé un appel à textes. Si vous avez une âme de romancier ou que vous voulez devenir l'ambassadeur littéraire de vos héros de prédilection, envoyez vos textes (50 000 signes grand max.) avant le 31 mai 2006 à mfontayne@parcheminstraverses.com. Et les amateurs de super-héros surveilleront sans doute la sortie de cette future anthologie.

En garde !

Voici les premières photos officielles de Blade, la série télévisée, dont le pilote vient d'être achevé. Franchement, le look est conforme à celui des films. Ne manquent que les cheveux à l'acteur, Kirk Jones, et l'illusion serait parfaite. Les américains découvriront la série à partir de juin. Et nous ? Lançons donc un appel aux chaînes françaises...

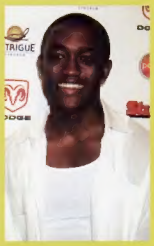
Crossovers : la totale !

Marvel et DC n'ont pas fini de s'affronter à coups de crossovers. Alors que chez DC, on commence déjà à dire que, passé **Infinite Crisis** et **One Year Later** (cf.CBH3), il y aura sans doute encore matière à projeter les personnages les uns contre les autres, chez Marvel on passe aux grandes manœuvres. À commencer par la confirmation de la tendance cosmique du printemps, avec l'annonce de **Annihilation**. L'évènement s'articulera techniquement de la même manière que **DC Countdown** et les préambules à **Infinite Crisis**, à savoir : un one-shot **Annihilation Prologue** (Keith Giffen au scénario, Scott Kolins et Ariel Olivetti aux dessins), suivi de quatre mini-séries. **Silver Surfer** (Keith Giffen/Renato Arlem), **Nova** (Dan Abnett & Andy Lanning/Kev Walker), **Super-Skrull** (Javier Grillo-Marxuach/Greg Titus), **Ronan l'Accusateur** (Simon Furman/Jorge Lucas) qui convergeront, enfin, dans la vraie mini-série **Annihilation** finale, scénarisée par Giffen.

Mais cela ne suffit pas à remplir le carnet de bal des héros Marvel dans les mois à venir, puisque Mark Millar et Steve McNiven produisent **Civil War**, un autre crossover massif qui, lui, verra se castagner différentes factions de l'univers Marvel. Le destin de certaines équipes pourrait s'en retrouver chamboulé, Millar promettant le retour de certains vieux concepts comme les **Champions** (une équipe ayant eu une courte vie dans les années 70).

Un Titan à Smallville

Et de trois ! Après Flash et Aquaman, la série Smallville continue d'aller chercher des guest-stars venues de l'univers DC. Le prochain héros qui viendra à la rescousse de Clark Kent (dans un épisode diffusé le 16 février aux USA) s'appelle Victor Stone, que les fans des Teen Titans n'auront pas manqué d'identifier comme étant le fameux Cyborg. Le rôle sera tenu par Lee Thompson Young (qui interprétait Jett Jackson sur Disney Channel).



SPIDER-GIRL ENCORE ANNULÉ ?

Ça en devient un gag. Tous les ans ou presque, Marvel annonce l'annulation de Spider-Girl, les aventures de la fille de Spider-Man (dans un univers alternatif). Déjà sauvée moultes fois par ses fans et ses créateurs (Tom DeFalco et Ron Frenz), Spider-Girl a quand même réussi à atteindre le numéro 100. Cela fait d'elle le personnage féminin de Marvel qui a eu la série solo la plus longue de l'histoire. Mais tout n'est pas encore perdu. Comptant sur une mobilisation des fans, Frenz et DeFalco encouragent les lecteurs à manifester leurs soutiens à la série. Mode d'emploi sur leur messageboard : http://www.comicboards.com/spidergirl/view.php?rpl=060111033728

JUSTICE RÉINVENTÉE...

La JLA ne survivant pas aux évènements liés à Infinite Crisis, c'est à Brad Meltzer (scénariste d'Identity Crisis) et Ed Benes (dessinateur de Birds of Prey ou Superman), qu'il incombera de refonder le groupe dans une nouvelle série « Justice League Of America » (en toutes lettres), à partir de l'été prochain. Meltzer doit écrire au moins 12 numéros et devrait contenir quelques surprises quant à la composition du groupe rénové.

TITANS À BROADWAY !

Un spectacle basé sur les super-héros DC est en préparation à New York. On y verra Robin, Changelin, Flash, Green Lantern ou encore Starfire se trémousser.

Dr Psycho

Du rififi dans le pipeline

Les détracteurs des comics en donnent souvent l'image de Super-Rambos, porte-drapeaux naïfs de l'Amérique et de ses «valeurs». Non seulement Comic Box a régulièrement l'occasion de réfuter ce cliché, mais, par ailleurs, les super-héros eux-mêmes sont particulièrement brouillés avec certains symboles de l'économie américaine. En particulier le pétrole !

« S'il te plaît, Superman... Mon puits de pétrole a pris feu ! Toi seul peut le sauver ! » – Bien sûr. Mais pour 5 000 dollars, payables d'avance..."

Si Superman se permet d'envoyer paître ainsi un "très" américain exploitant de pétrole sur la couverture de **Action Comics #176** (janvier 1953), et de lui demander de l'argent, c'est à cause d'éléments extérieurs qui l'ont rendu quelque peu radin. Mais l'image est un bon résumé de la défiance – au mieux passive – des héros de comics envers l'industrie du pétrole en général. Passive, parce que de facto la plupart des héros utilisant des véhicules dans la BD américaine sont des scientifiques, ou tout au moins, de richissimes personnages ayant les moyens de se payer un engin motorisé futuriste. Dès lors, impossible d'imaginer que la Batmobile de Batman ou la Fantasti-Car des Quatre Fantastiques puisse fonctionner selon un système semblable à celui que nous autres, pauvres mortels, utilisons pour nos déplacements. Alors que, au fil des ans, Spider-Man a pu tomber de multiples fois en panne de fluide arachnéen, on n'a jamais vu Batman rester en rade à un carrefour de Gotham parce qu'il aurait oublié de faire le plein depuis 1939. Non, la Batmobile, comme le Batplane, le Batcopter mais aussi le Quinjet des Vengeurs ou l'hélicoptère d'argent de Moon Knight restent très discrets sur leurs besoins en énergie. Et d'une manière générale le mot "essence" n'est pratiquement pas utilisé. Chez les Fantastiques, cela s'explique d'autant mieux que Reed Richards, jamais à court d'inventions, n'est pas en reste de moteurs solaires, nucléaires, cosmiques... Mais d'essence ? Non merci, pas question... Et encore, convient-il de souligner que les utilisateurs de voitures sont de toute manière rares au pays des comics, que Peter Parker (hormis un bref passage d'une Spider-Mobile) tout comme Clark Kent (Superman), Don Blake (Thor) et bien d'autres, semblent la plupart du temps avoir fait l'impasse sur le permis. Hal Jordan (Green Lantern), pilote d'avion mais aussi un temps chauffeur de camion, fait figure d'intrus dans la liste. Tout cela remonte bien avant la première crise du pétrole et on ne pourra que théoriser que cela a à voir, plus ou moins consciemment, avec l'âge moyen des lecteurs d'alors, trop jeunes pour conduire. L'engin du Motard Fantôme n'a pas besoin d'essence pour rouler et USI, mini-série sur un camionneur cyborg, n'a pas fait long feu... Reste Tony Stark (Iron Man), pour exhiber des voitures de course dignes de Lord Brett Sinclair (**Amicalement Vôtre**) mais on remarquera que toutes ces inventions persos privilégient des sources d'énergies nouvelles. En revanche, Stark s'est trouvé un ennemi récurrent en la compagnie Roxxon, une société spécialisée dans le pétrole (d'abord apparue dans **Captain America #180**) et prête à toutes les pollutions pour un plus grand profit (comme la plupart des professionnels du pétrole quand ils apparaissent dans un épisode). Intéressant, d'ailleurs, qu'il soit apparu politiquement correct à l'industrie des comics d'inventer un héros marchand d'armes (Iron Man), mais de faire l'impasse sur le métier de magnat du pétrole parmi ses divers héros millionnaires.

Also Tommy TOMORROW Space Planeteer
ACTION COMICS
JAN. NO. 176
10c
What's This...?! HAS THE HEROIC MAN of STEEL PUT A PRICE ON HIS SUPER-POWERS? Read "MUGGLES FOR MONEY!"
PLEASE, SUPERMAN, MY OIL WELL IS ON FIRE-- AND YOU'RE THE ONLY ONE WHO CAN SAVE IT!
SURE! FOR $5,000 CASH-- IN ADVANCE!

En 1993, Marvel, sous l'égide de la Gas Appliance Manufacturers Association, s'est même fendu d'un comic book spécial méconnu (**Daredevil Vs Vapora #1**), dans lequel le héros à cornes dénonce les dangers d'entreposer des produits à base d'essence chez soi, puisqu'ils peuvent provoquer des vapeurs dangereuses et incendiaires. Vapora est, au cas où vous ne l'auriez pas vu venir, la malfaisante incarnation de toutes les émanations d'essence... Le prix du baril étant au plus haut, le message est clair : investissez dans les comics plutôt que dans les voitures !

Xavier Fournier

ALBUM

la référence

Jim LEE

(Wildcats, X-Men, Batman, Superman, All-star Batman,...)

Gabriele DELL'OTTO
(Spider-Man, Secret War,...)

Giuseppe CAMUNCOLI
(the Intimates, Bone rest,...)

Lee BERMEJO
(Lex luthor : man of steel,...)

24 janvier : Album Comics
30 janvier : Album Bercy
31 janvier : Album Velizy

Batman and Robin are trademarks of DC comics

24 janvier 15h

25 janvier 14h

Herobear and the kid trademarked (® or TM) and copyrighted (©) MikeKunkel

MIKE MIGNOLA

CRÉATEUR D' HELLBOY

DELCOURT

Hellboy trademarked (® or TM) and copyrighted (©) Mike Mignola

25 janvier 16h

1 février 15h

Humberto RAMOS

(Crimson, Out there, K, Révélations,...)

Francisco HERRERA
(Spider-Man, Venom, Kamikaze Ashes,...)

Carlos MEGLIA
(Superman/Tarzan, Superman, Spy boy, Cañari,...)

Révélations copyright by Dark Horse comics - VF par Soleil

Tournée Courtney Crumrin avec Ted NAIFEH

25 janvier : Album Bercy
31 janvier : Album Aix-en-Provence
01 février : Album Montpellier
06 février : Album Comics

Courtney Crumrin trademarked (® or TM) and copyrighted (©) Ted Naifeh

6 février 15h

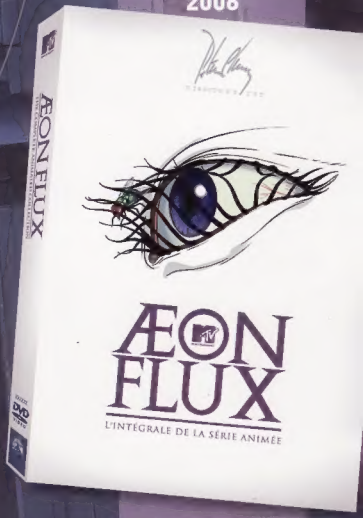
www.ALBUM.FR **Album Comics** www.ALBUM.FR
67 Bd St Germain 75005 PARIS
01.53.10.00.60

LÈVRES DE VELOURS
Un charme fou, une arme redoutable...

SEXE FÉMININ
Diablement sexy, elle utilise ses charmes pour obtenir des informations secrètes.

MAIN BASSE SUR L'AMÉRIQUE
Série d'animation culte aux USA

En DVD le 26 janvier 2006



CŒUR DE PIERRE
Sans état d'âme, elle liquide froidement tous ceux qui se dressent sur son passage.

« DESSIN » MAGNIFIQUE !
Créée pas Peter Chung, maître de l'animation contemporaine ayant participé à **Animatrix**.

JAMBES : UN JEU IRRÉSISTIBLE
Jeu vidéo disponible prochainement

COFFRET 3 DVD ÆON FLUX

- L'intégrale de la série
- Edition **Director's cut** remasterisée
- 5.1 Dolby Digital
- Bonus : le pilote de la série, les commentaires du réalisateur, 2 épisodes inédits

AEON FLUX EN DVD
BELLE, SENSUELLE... CRUELLE !

© 2006 MTV Networks. Tous Droits Réservés. MTV, MUSIC TELEVISION, ÆON FLUX et tous les autres titres et logos qui y sont associés sont des marques de commerce de MTV Networks, A Division of Viacom International Inc. TM, ® & Copyright © 2006 by Paramount pictures. Certaines informations sont susceptibles d'être modifiées suite à des décisions prises par le studio.